NUMERO SPECIALE DA COLLEZIONE

K

CD-ROM

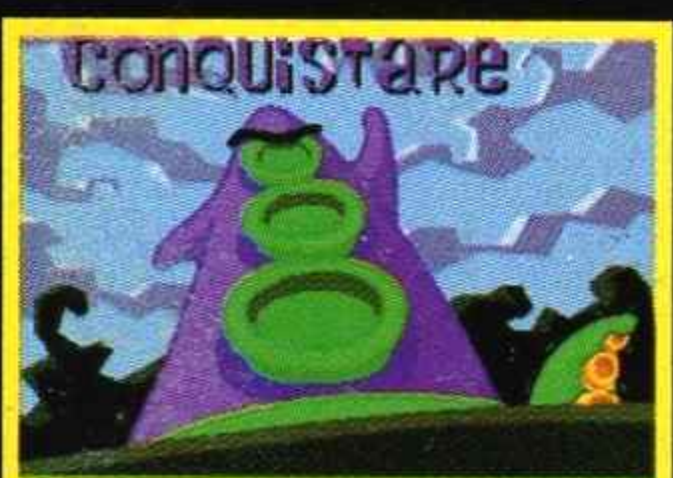
+ MULTIMEDIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VII n. 8 - AGOSTO 1995 - L. 6.000

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

80 PAGINE DI SOLUZIONI!

MASTER OF MAGIC
DISCWORLD
CYBERIA
KYRANDIA
SIMON THE SORCERER
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 1
ALIEN LEGACY
DAY OF THE TENTACLE

SAM & MAX HIT THE ROAD
KING QUEST 6
MONKEY ISLAND 2

ISSN 1122-1313

S.O.S.

- KING'S QUEST 7
- KYRANDIA 3
- ONE MUST FALL
- MORTAL KOMBAT 2
- MAGIC CARPET
- WING COMMANDER 3

ANTEPRIMA THE DIG

NOVE PAGINE DI TRUCCHI

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA 69900
PC 69900

AMIGA 69900

AMIGA 69900
CD32 79900
CDROM 89900
PC 79900

AMIGA 59900

A1200 69900

AMIGA 79900
CD32 69900
PC 109900

CDROM 139900

CDROM 59900

CDROM 119900

CDROM 99900

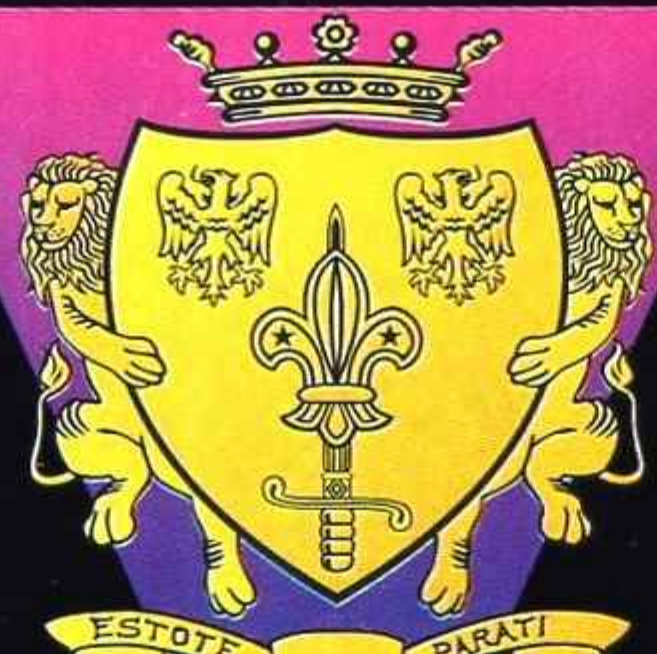
CDROM 79900

CDROM 119900

CDROM 89900
PC 79900

CDROM 119900

CDROM 79900
PC 49900

CDROM 109900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A10 TANK KILLER	39000	
AKIRA	79900	
ALADDIN	79900	
ALIEN BREED 2	69900	79000
ARCADE POOL	49900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79900	
B17 (BUDGET EDITION)	49000	
BANSHEE	59000	
BASE JUMPERS	69900	69900
BATTLE OF BRITAIN	79900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79900	
BENEATH A STEEL SKY	99900	
BLOODNET	69900	79000
BODY BLOWS 2	69900	69000
BRIAN THE LION	59000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59900	
BUMP'N'BURN	69900	
BURNING RUBBER	59900	59900
BURNTIME	59900	29000
CANNON FODDER II	79000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69900	
CHAOS ENGINE	69900	59000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79000	
CIVILIZATION	109900	99900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69000	
CLOCKWISER	49900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	95000	
COMBAT AIR PATROL	49900	
COMBAT CLASSICS 3	79000	
COOL SPOT	69900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69900	
COSMIC SPACEHEAD	49900	
CRYSTAL DRAGON	69900	
CURSE OF ENCHANTIA	39000	
CYBER PUNK	59000	
CYTRON	49900	
DARKMERE	69900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39900	
DAWN PATROL	79000	
DETROIT	79000	
DIGGERS	89000	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	89900	79000
EMBRYO	69900	
EPIC	39000	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39000	
FANTASY MANAGER	49000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49900	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49900	
FLY HARDER	39900	
FOOTBALL GLORY	59000	69000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69900	
FRONTIER - ELITE II	79900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900	
GLOBDULE	59900	
GOBLINS III	89900	
GUARDIAN	69000	
GUNSHIP 2000	39000	79000
HEIMDALL II	79900	79900
HIGH SEAS TRADER	79900	
HIRED GUNS	79900	
HISTORY LINE 1914-1918	79000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	89900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79000	
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE	39900	
ISHAR 3	69000	79000
IT'S CRICKET	69900	
JAMES POND III	69900	
JET STRIKE	59000	69900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49900	
K240	69900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	69900
KID CHAOS	59900	
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49900	
KING'S QUEST VI	79900	
KING'S TABLE	79900	
KINGMAKER	89900	
LAST ACTION HERO	69900	
LEGACY OF SORASIL	39900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69000	
LIVING PINBALL	TEL	
LORDS OF THE REALM	79000	79000
MANCHESTER UNITED	69900	
MEGA TRAVELLER 2	39900	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORPH	59900	69000
MORTAL KOMBAT 2	69900	
MR BLOBBY	29900	
MR NUTZ	49900	
NICKY 2	TEL	
OUT TO LUNCH	69900	
OVERLORD	69000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49500	
PERIHELION	69900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PGA TOUR GOLF	79000	
PINBALL FANTASY	69000	
PINBALL ILLUSION	69900	
PINKIE	69900	
PLAYER MANAGER 2	59900	
POWERDRIVE	69900	
PREMIER MANAGER 3	59000	59000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69900	
PRIME MOVER	79900	
QUIK	59900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69900	69900
REUNION	79000	79000
RISE OF THE ROBOTS	89900	99900
ROADKILL	69000	
RUFF & TUMBLE	59900	
RYDER CUP	59000	
SABRE TEAM	69000	
SECOND SAMURAI	79900	79900
SEEK AND DESTROY	49900	
SENSIBLE GOLF	79900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900	
SHADOW FIGHTER	69000	69900
SHADOW WORLDS	29900	
SHAQ-FU	49900	69900
SIERRA SOCCER	69900	
SILLY PUTTY 2	TEL	
SIM CITY / GRAPHICS	39900	
SIM CITY 2000	79000	
SIM CLASSIC	79000	
SIM EARTH	39000	
SIM LIFE	39000	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	TEL	
SKELETON KREW	79000	
SKIDMARKS	59900	
SOCCER KID	69900	
SOCCER SUPER STARS	89900	89900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39900	
SPEEDBALL 2	39900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY -	79000	
STARLORD	99000	
STRIP POT	59000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69900	69900
SUPER SKIDMARKS	79900	
SUPER STARDUST	79900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79900	
SUPERFROG	79900	
SYNDICATE	89000	
T-RACER	TEL	
TACTICAL MANAGER ITALIA	79900	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59900	
TEAM YANKEE	39900	
TENSAI	TEL	
THE BLUE & THE GRAY	79000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79000	
THE CLUE	69900	69900
THE LION KING	79900	
THE PATRICIAN	49900	
THE SETTLERS	89900	
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	79000	89900
TOP GEAR 2	59000	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000	39000
TOTAL CARNAGE	69900	69900
TOWER ASSAULT	49900	
TOWER OF SOULS	69900	
TRADERS		TEL
TROLLS	39000	39000
TURBO TRAX	79900	
TURNING POINTS	79900	
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89900	89900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	69900	69900
UNIVERSE	79900	
URIDIUM 2	69900	
VALHALLA	79000	
VIROCOP	69900	69900
VITAL LIGHT	69900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49900	
WALKER	69900	
WAR IN THE GULF	49900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69900	
WILD CUP SOCCER	55000	
WIZ'N'LIZ	69900	
WIZKID	39900	
WONDER DOG	49900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49900	
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	79900	

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29000
AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	39900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59900
BANSHEE	69900
BATTLETOADS	59900
BENEFACTOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BUBBA'N'STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	69000
BUMP'N'BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49000
CASTLES II	59000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	49900
CORE COMPILATION CD 32	79900
DARKSEED	79900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59000
DENNIS THE MENACE	49900
DISPOSABLE HERO	69900
DRAGONSTONE	79900
EXTRACTORS	59900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69000
FIRE FORCE	59000
FLINK	69900
FRONTIER - ELITE II	69900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69900
FURY OF THE FURRIES	79900
GLOBAL EFFECT	39000
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
HEIMDALL II	69900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43000
JUNGLE STRIKE	69900
KID CHAOS	69900
KINGPIN	49900
LABYRINTH OF TIME	29000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LAST VIKINGS	49900
LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59900
MANCHESTER UNITED	69900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69900
NAUGHTY ONES	59900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
OVERKILL & LUNAR-C	19000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79900
PINBALL ILLUSION	69900
PINKIE	79900
POWERDRIVE	69000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59000
QUIK	79900
RALLY CHAMPIONSHIP	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
ROADKILL	69000
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69900
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SKELETON KREW	69900
SLEEPWALKER	59000
SOCCER SUPER STARS	89900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
STRIP POKER	69900
STRIP POT	59900
SUBWARS 2050	79900
SUPER SKIDMARKS	69900
SUPER STARDUST	79000
SUPERFROG	39900
SYNDICATE	69900
THE CLUE	59900
THE LOST VIKINGS	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	69900
TOWER ASSAULT	69000
TOWN WITH NO NAME	69900
TROLLS	64900
UFO (VERSIONE INGLESE)	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	69000
VITAL LIGHT	69900
WHIZZ	79900
ZOOL 2	69900

Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

PC

Titolo	Prezzo
1830 : RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.000
1942 AIR PACIFIC WAR	99.000
A4 NETWORKS	95.000
ACES OF THE DEEP	99.900
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	99.900
ALONE IN THE DARK 2	109.900
ARMORED FIST	89.000
ATP	79.900
ATP-SCENERY ITALY	89.900
BALDIES	89.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BEAT THE HOUSE	79.900
BIG RED ADVENTURE	79.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	109.000
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.900
BRIDGE MASTER	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	79.900
BUREAU 13	79.900
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39.900
CANNON FODDER II	79.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.900
CHESS CHALLENGE	89.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMANCHE SUPER PACK	79.900
COMBAT AIR PATROL	79.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
DARK LEGIONS	79.900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	99.000
DESCENT	89.900
DISCWORLD	99.900
DOMINUS	99.000
DOOM	89.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II	99.900
DOOM II EXPANSION	39.900
DRAGON'S LAIR	39.900
DREAMWEB	99.900
EARTH SIEGE	89.000
EARTH SIEGE DATA DISK	79.900
ECSTATICA	139.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
FIFTH FLEET	99.000
FIGHTER WINGS	89.900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900
FLIGHT LIGHT	79.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	89.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89.900
FOOTBALL GLORY	79.900
FRONT LINES	89.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GENGHIS KHAN 2	99.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	99.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HARPOON CLASSICS	59.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEROES OF THE 357TH	109.000
HOKUM KA-50	79.900
INDY CAR RACING	89.900
INFERNO	109.000
INFERNO LIMITED EDITION	109.900
INORDINATE DESIRE	69.900
JACK THE RIPPER	TEL.
JAGGED ALLIANCE	79.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	39.900
KINGPIN	39.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
LANDS OF LORE	79.000
LARRY 6	99.900
LEADBETTERS GOLF	39.900
LEGIONS	79.900
LINKS 386 PRO - BANFF SPRINGS -	59.900
LINKS 386 PRO - DEVIL'S ISLAND -	59.900
LINKS 386 PRO - FIRESTONE -	59.900
LINKS 386 PRO - INNISBROOK -	59.900
LINKS 386 PRO - MAUNA KEA -	59.900
LINKS 386 PRO - PINEHURST -	59.900
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LINKS 386 PRO - THE BELFRY -	59.900
LODE RUNNER	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
M4 TANK SIMULATOR	99.900
MANCHESTER UNITED	89.900
MARIO'S GAME GALLERY	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBEERANZAN	99.000
METAL MARINES	89.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900
MIGHT & MAGIC - DARKSIDE OF XEEN	59.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NASCAR	89.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
NERVES OF STEEL	69.900
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
ON THE BALL WORLD CUP	79.900
OPERATION EUROPE	109.900
OUTPOST	99.900
PACIFIC STRIKE	99.900
PANZER GENERAL	99.000
PARADOX'S IN TIME	89.900
PERFECT GENERAL TRILOGY	89.900
PINBALL DREAM SPECIAL	89.900
PINBALL MANIA	89.900
PIZZA TYCOON	129.000
PREMIER MANAGER 3	79.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39.900
PSYCHO PINBALL	89.900
PYROTECHNICA	69.900
QUARANTINE	89.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SAIL SIMULATOR 2.1 - CORSO DI VELA	89.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.1	79.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	79.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.
SIM ANT	39.900
SIM CITY 2000	99.000
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL DISK	49.900
SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	99.900
SLIPSTREAM 5000	89.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SOLITAIRE DELUXE	99.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	109.900
SPECTRE VR	99.900
STALINGRAD	109.000
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER 95	69.900
STRIP POKER PRO	89.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYNDICATE	99.900
SYSTEM SHOCK	109.000
T.F.X.	119.900
TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II	119.900
THE LION KING	69.000
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	129.900
TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.900
TORNADO & DESERT STORM	79.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
TRIPLE PACK LUCAS ART	69.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BACKGAMMON	89.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	79.900
UNIVERSE	89.900
VIRTUAL POOL	109.900
VIRTUOSO	89.000
VITAL LIGHT	69.900
VOYAGES OF DISCOVERY	59.900
WARCRAFT	99.900
WARRIORS	79.900
WING COMMANDER ARMADA	109.900
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900

CDrom

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	139.000
A4 NETWORKS	105.000
ACES COLLECTION	99.900
ACES OF THE DEEP	109.900
ACROSS THE RHINE 1944	139.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	89.900
ALONE IN THE DARK 3	99.900
APACHE LONGBOW	99.900
ARE YOU AFRAID OF DARK?	119.900
ARMORED FIST	99.000
BALDIES	99.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	89.900
BATTLE ISLE 2	119.900
BC RACERS	69.900
BIO FORGE	139.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000
BUREAU 13	79.900
BURIED IN TIME	119.000
CELTIC TALES - BALOR OF THE EVILEYE	109.900
CHAOS CONTROL	89.900
CHESS CHALLENGE	99.900
CIVIL WAR	89.900
CLOCKWISER	59.900
CLUB DEAD	109.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMBAT AIR PATROL	99.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	99.900
CREATURE SHOCK	109.000
CYBER STRIP BLACKJACK	89.900
CYBERIA	109.900
DAEDALUS ENCOUNTER	109.000
DARK FORCES - STAR WARS	99.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.000
DARKSEED	49.900
DAY OF THE TENTACLE (BUDGET)	49.900
DESCENT	89.900
DETROIT	79.900
DISCWORLD	119.000
DOMINUS	99.900
DOOM 1 & 2 TOOLKIT	39.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	39.900
DOOM EXPLOSION	39.900
DOOM II EXPLOSION	39.900
DOOM TOOLKIT VERSIONE 1 & 2	39.900
DOOM UTILITIES EDITION 2	49.900
DRAGON LORE (ITA)	109.900
DRAGONSPHERE	49.900
DREAMWEB	99.900
EARTH SIEGE DATA DISK	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER + PADS	139.900
FIFTH FLEET	99.900
FIGHTER WINGS	89.900
FLASHBACK	89.900
FLIGHT LIGHT - DATA DISK USA WEST	89.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	89.900
FLIGHT PACK 2	59.900
FLIGHT SCEN.DISK USA EAST	89.900
FLIGHT SCEN.DISK USA WEST	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT UNLIMITED	119.000
FOOTBALL GLORY	79.900
FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.000
FRONT LINES	89.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	89.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 3	119.000
GUNSHIP 2000	69.000
HARPOON 2	99.900
HARPOON CLASSICS	59.900
HI-OCTANE	119.900
HIGH SEAS TRADER	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.000
IRON ASSAULT	89.900
JAGGED ALLIANCE	89.900
JET STRIKE	79.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	79.900
KING'S QUEST VII (ITA)	129.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.900
KIYEKO AND THE LAST NIGHT	69.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA III	129.900
LANDS OF LORE	109.000
LARRY COLLECTION 1-6	109.900
LINKS 386 PRO	109.900
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
LODE RUNNER	99.900
LORDS OF THE REALM	99.000
LOST EDEN	99.900
MAABUS	109.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.000
MANCHESTER UNITED	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	99.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.900
MONKEY ISLAND (BUDGET)	49.900
MONKEY ISLAND 2 (BUDGET)	49.900
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MORTAL KOMBAT II+RISE OF THE ROBOTS	109.000
MYST	139.900
NASCAR	109.000
NASCAR TRACK PACK	79.900
NBA LIVE 95	129.900
NCAA BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY 95 + GRAVIS PAD	179.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900
NOVASTORM	119.000
OPERATION CRUSADER	129.000
OPERATION EUROPE	109.900
PANZER GENERAL	99.900
PARADOX'S IN TIME	99.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GOLF	109.000
PINBALL DREAMS DELUXE	99.000
PIRATES GOLD	39.000
PIZZA TYCOON	129.000
POWER GAME III	69.900
POWERGAME III	69.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PSYCHO PINBALL	99.900
QUANTUM GATE	129.000
RAVENLOFT 2 : STONE PROPHET	99.900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	49.900
RENEGADE	109.000
RETURN TO ZORK	109.000
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
ROB ROY LEGEND OF THE MYST	89.000
RUGBY WORLD CUP 95	109.900
SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF. (BUDGET)	49.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.000
SLIPSTREAM 5000	89.900
SMALL BLUE PLANET	99.900
SOLITAIRE DELUXE	99.900
SPACE ACE	99.900
SPACE PIRATES	79.900
SPACE QUEST VI	99.900
SPECTRE VR	109.900
SPIDERMAN	89.900
SPORTS MASTERS	49.900
STALINGRAD	109.900
STAR TRAIL REALMS ARKAN	109.000
STAR TREK - NEXT GENERATION -	119.900
STRIKER 95	89.900
STRIP POKER PRO	79.900
SUPER KARTS	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SYNDICATE PLUS	109.900
SYSTEM SHOCK	109.000
TANK COMMANDER	89.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 7TH GUEST	79.900
THE BIG THREE	59.900
THE ORION CONSPIRACY	89.900
THE PATRICIAN	49.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	119.900
THREE WORLDS OF ADVANCED D & D	109.900
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	149.000
TORNADO & DESERT STORM	89.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ING.)	119.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.900
UNDER A KILLING MOON	129.000
UNNECESSARY ROUGHNESS	89.900
US NAVY FIGHTER	119.000
USS TICONDEROGA	109.900
VIRTUA CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	89.900
VORTEX : QUANTUM GATE 2	95.000
WARCRAFT	99.000
WARRIORS	89.900
WING COMMANDER III	149.000
WINGS OF GLORY	109.000
WRATH OF THE GODS	109.900
X-WING ENHANCED (BUDGET)	49.900

THE TOP GAMES

CDROM 99.900 — CDROM 129.900

CDROM 99.900 — CDROM 129.900

CDROM 139.900 — CDROM 149.000

CDROM 89.900 PC 79.900 — CDROM 69.900 PC 69.900

CDROM 99.900 PC 99.900 — CDROM 105.000 PC 95.000

PC 39.900 AMIGA 69.900 — CDROM 89.900 PC 89.900

CDROM 99.900 PC 99.900 — CDROM 89.900 PC 79.900 AMIGA 79.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

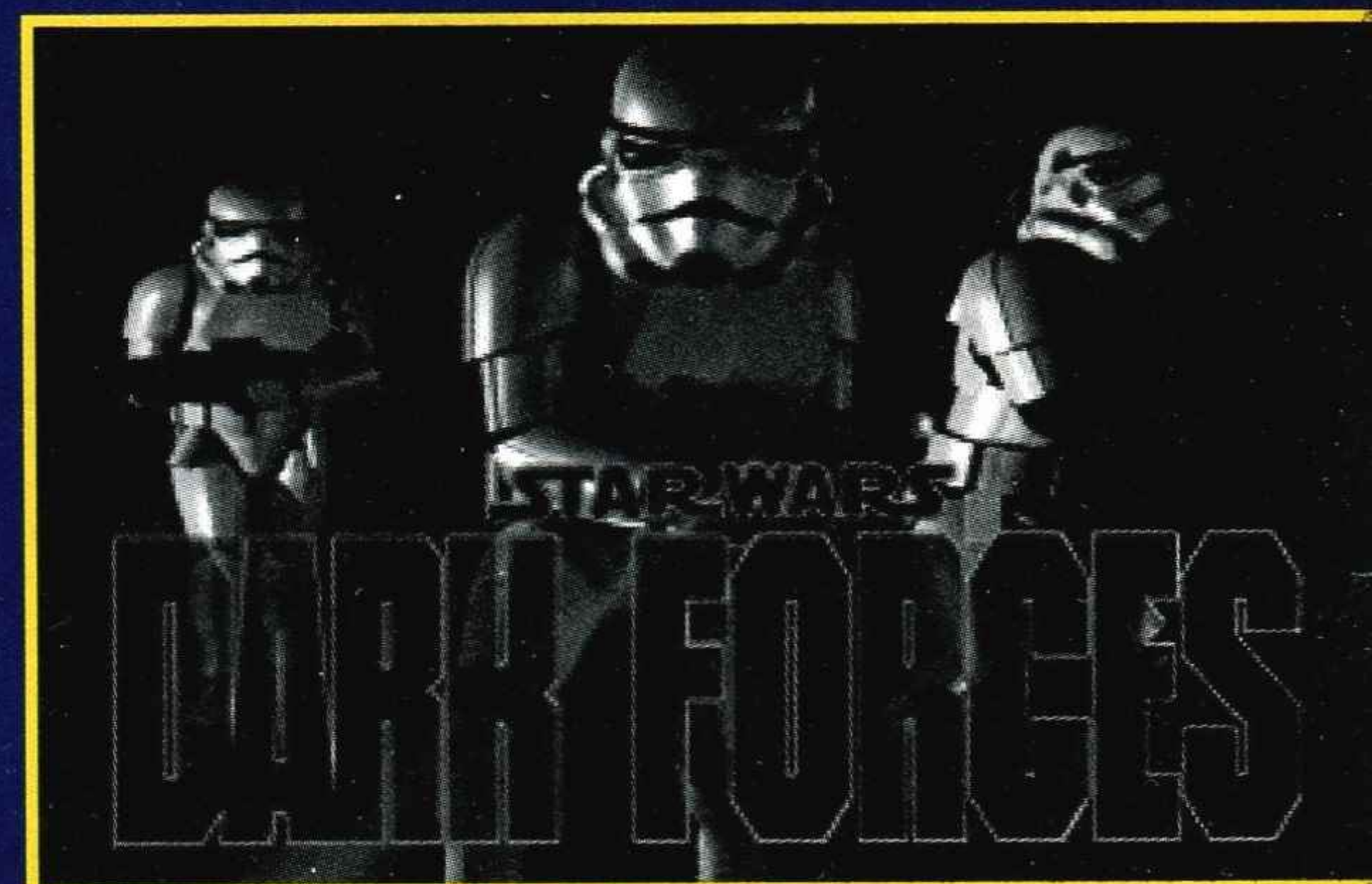
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

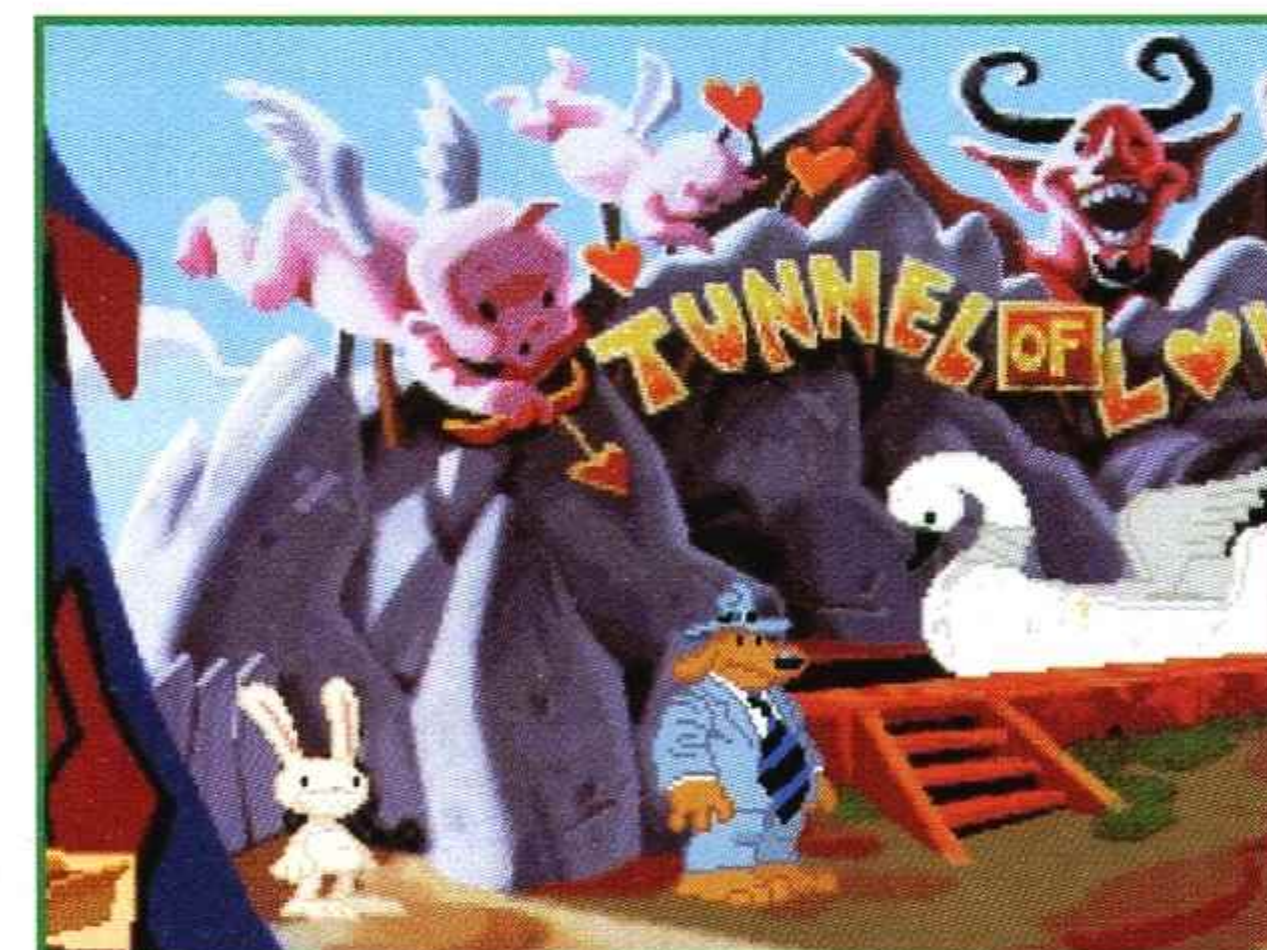
TOTALE L.

UN NUMERO DAVVERO SPECIALE!

Agosto, numero speciale... Un po' perché ad agosto non eravamo mai usciti in edicola, un po' perché si tratta veramente di un numero particolare. Abbiamo infatti deciso di venire incontro alle centinaia di lettori che ci chiedono aiuti per riuscire a risolvere questo o quel gioco.
In questo numero troverete 17 soluzioni (Arghhh... non porterà mica male? Potevamo farne almeno 18...) e 9 pagine di cheat sfornate fresche fresche dal Doctor Kernal.
Una vera e propria enciclopedia del T.N.T. Un numero da custodire gelosamente per trasmetterlo intatto alle generazioni future. Certo le richieste dei lettori erano veramente tantissime e per accontentarle tutte non sarebbero bastati cinque o sei numeri speciali, abbiamo perciò seguito un criterio molto democratico. Abbiamo selezionato i 17 giochi in cui si sono concentrate più richieste di aiuto. Quelli che hanno fatto impazzire maggiormente i nostri lettori e i centralini della redazione nel corso della consueta "linea calda" del giovedì.
Si tratta in prevalenza di "punta e clicca" dagli enigmi indecifrabili, pazzeschi, inauditi... e forse proprio per questo finiamo per amarli in modo viscerale, tanto che una volta giunti alla fine risulta davvero difficile staccarsene, abbandonare quella che era diventata una lieta consuetudine. Perciò vi diamo un consiglio: ricorrete alle soluzioni solo quando proprio non ce la fate più a proseguire e riponetele subito dopo... non privatevi mai e poi mai della gioia di completare un gioco da soli, con le vostre forze!
Ah, dimenticavo! Molti di voi scorrendo le pagine della rivista obietteranno che abbiamo trascurato completamente il più grande gioco di tutti: ovvero Doom! Errore, errore, non ci siamo dimenticati del caro buon vecchio sparatutto della id Software, infatti nel prossimo numero troverete una bella sorpresina, anzi, una sorpresa davvero "diabolica"...

sommario

K ad Agosto? Perché no, dopo anni e anni di vacanza quest'anno abbiamo deciso di rinunciare alle tanto agognate ferie per farvi questa sorpresina: un numero tutto dedicato ai T.N.T. Soluzioni nuovissime, vecchie, classiche, in breve, per soddisfare le esigenze di tutti i lettori e decongestionare il nostro centralino sempre "intasato" di telefonate riguardanti la soluzione di questo o quel gioco...

Discworld a pag. 34

Kyrandia 3 a pag. 50

Sam & Max a pag. 63

Day of the Tentacle a pag. 74

Cheat a pag. 97

75

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

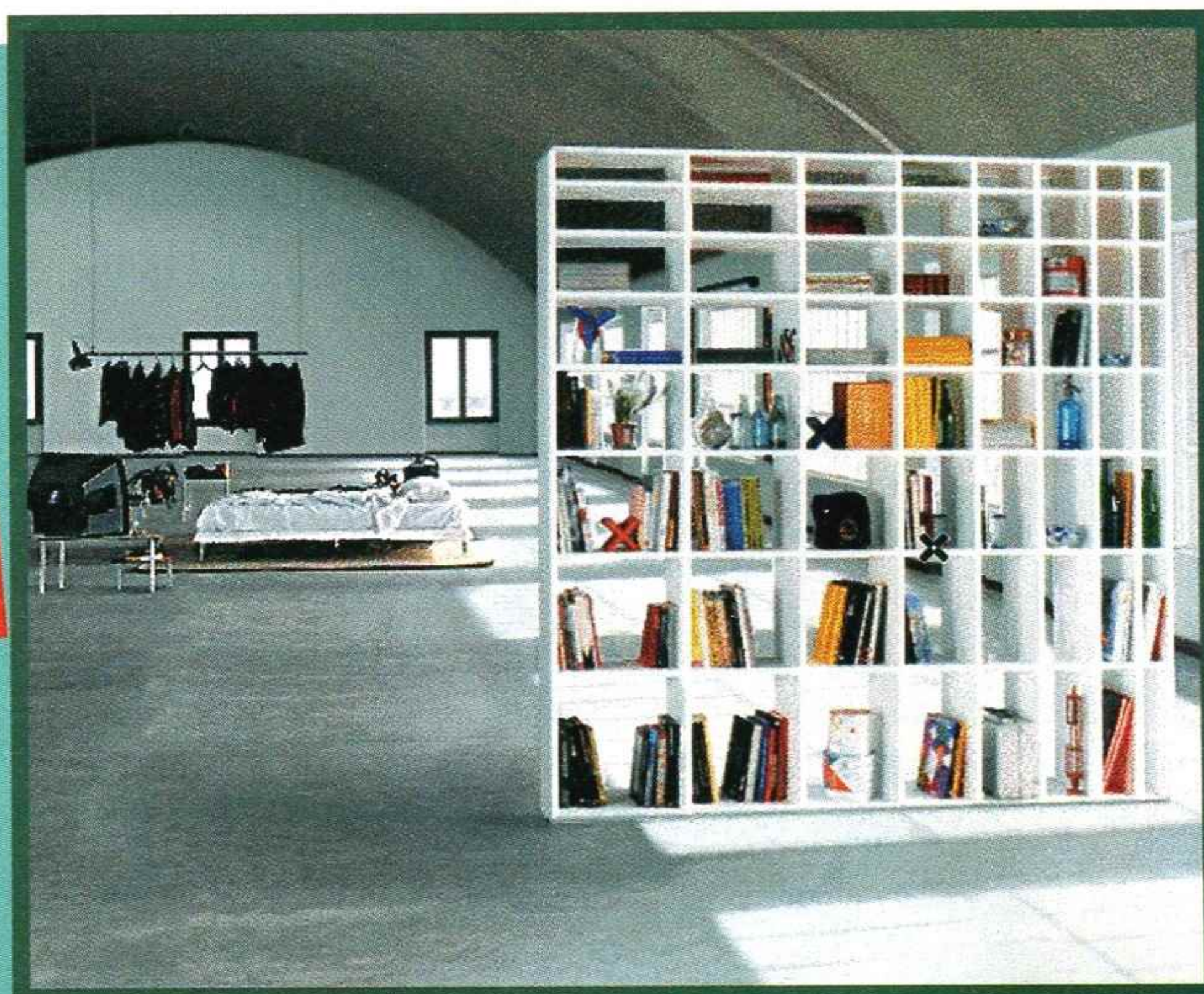
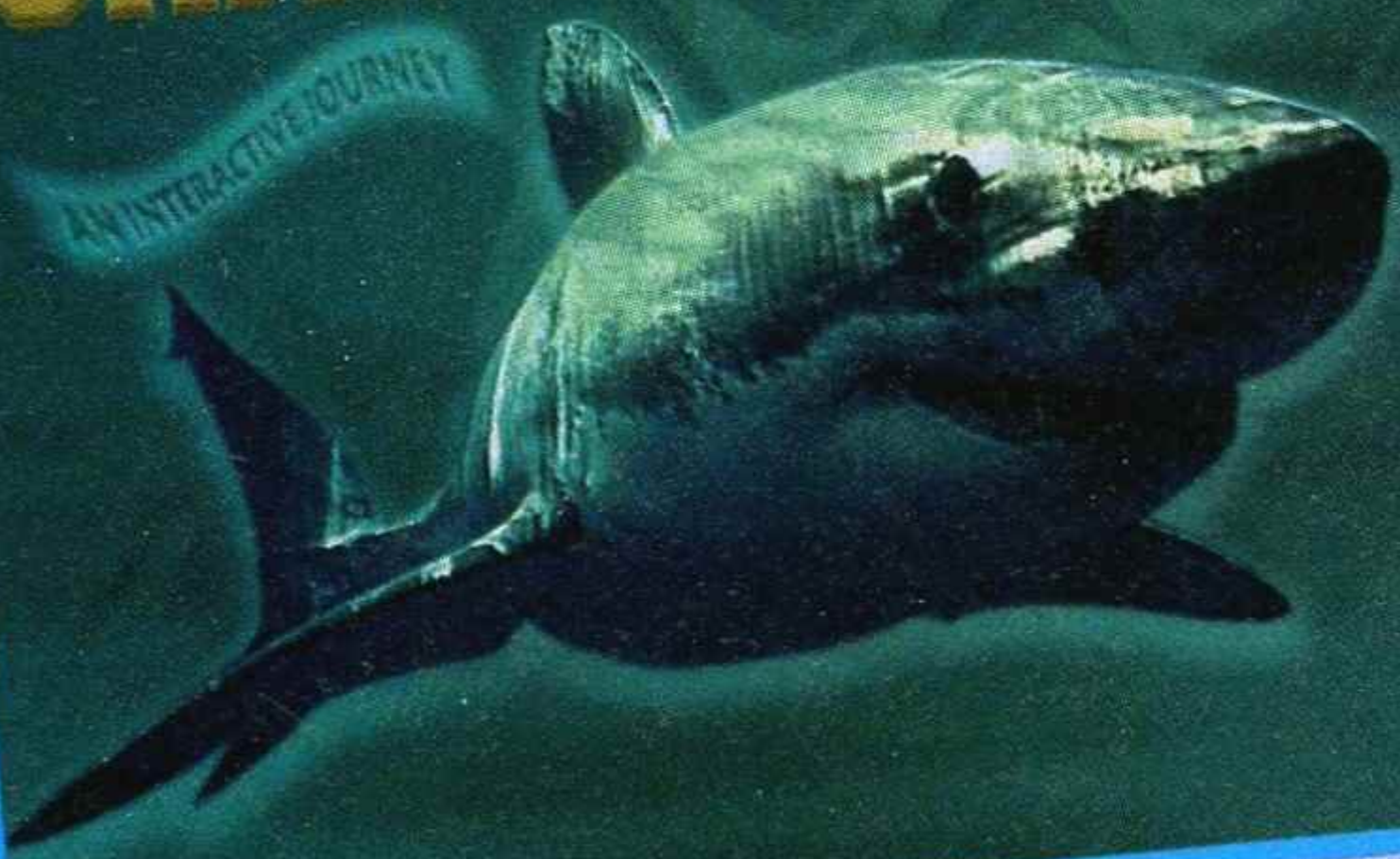
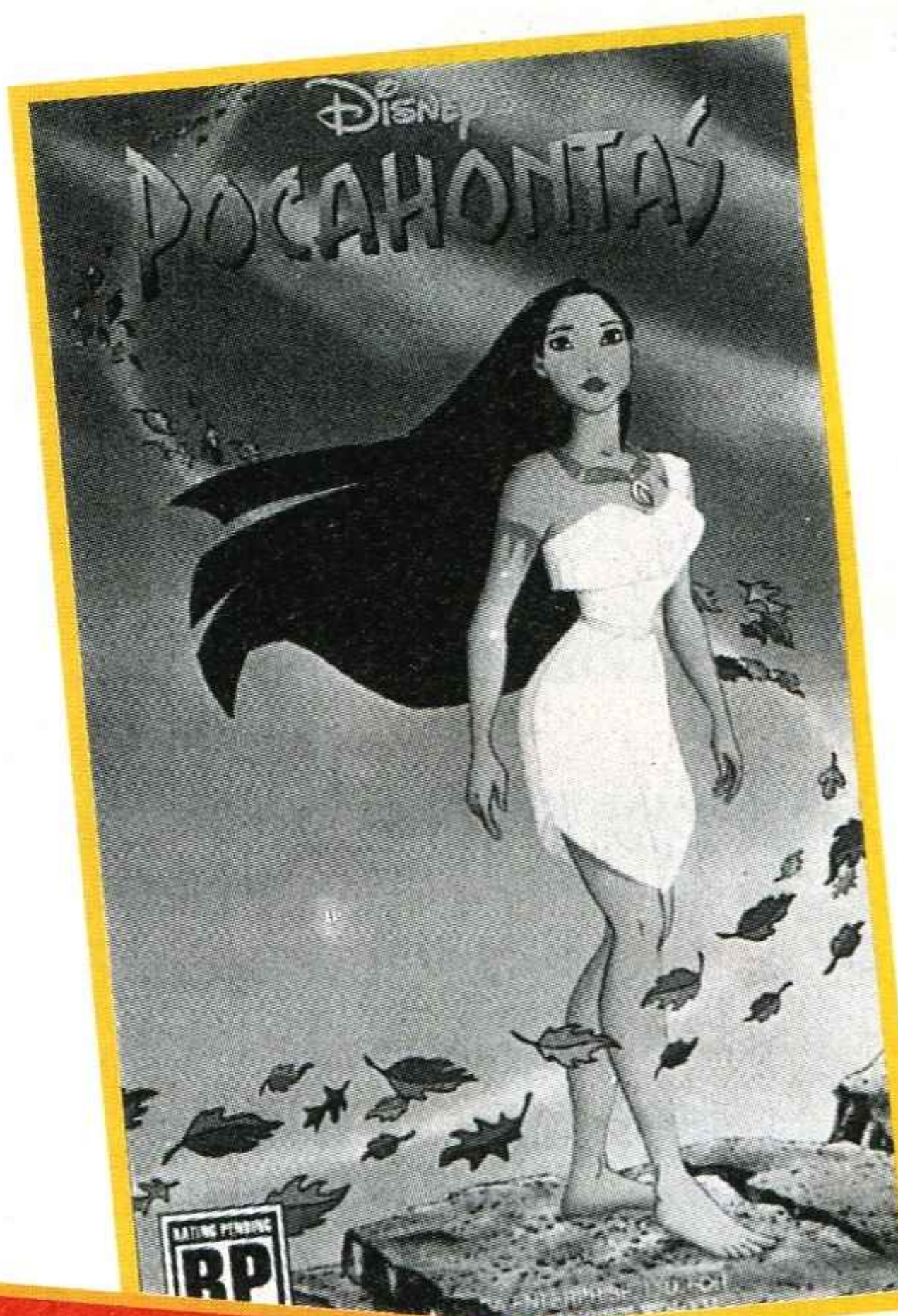
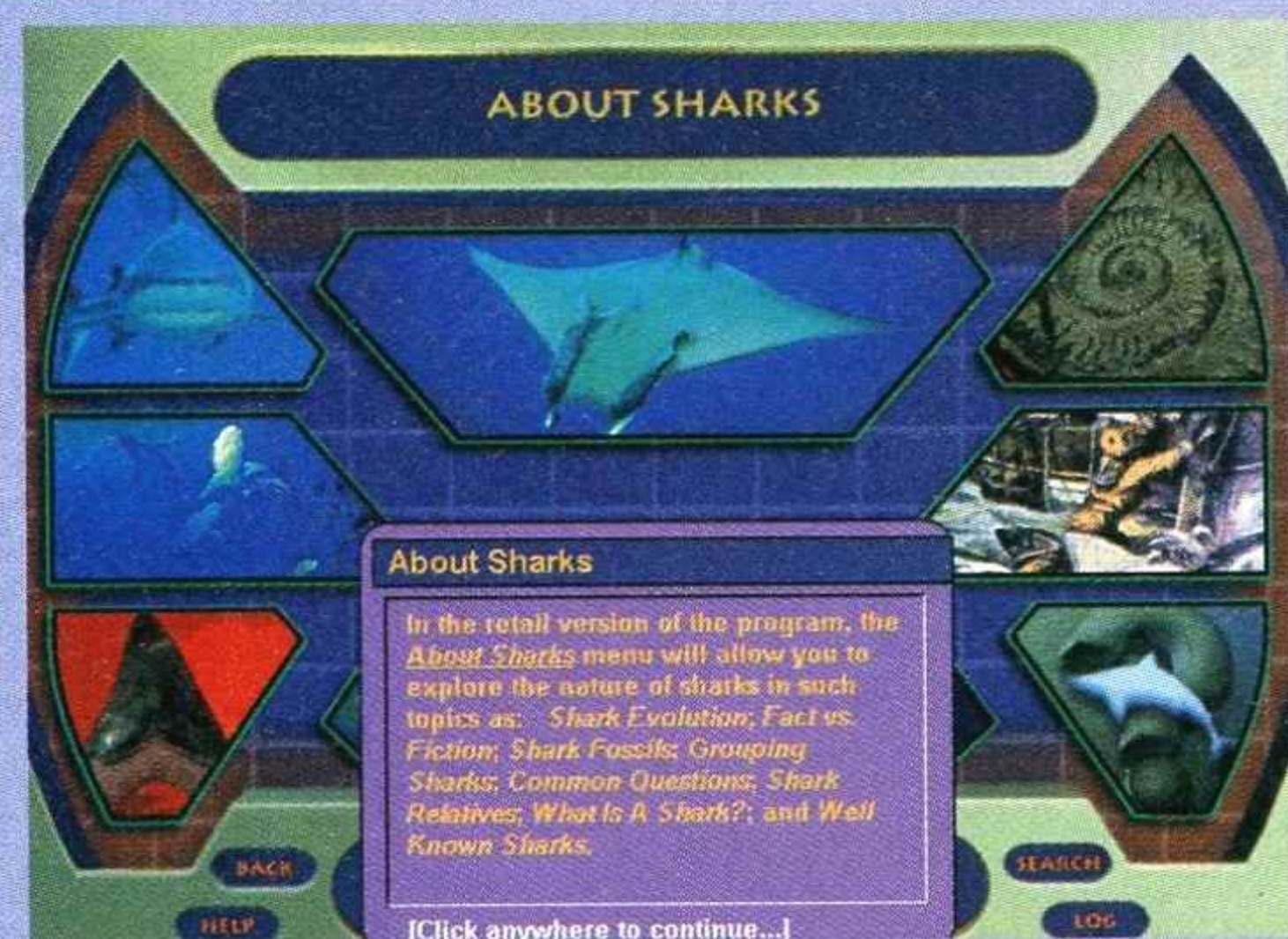
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

NEWS

DUE IN UNO CON RAF!

Il nuovo album di Raf, Manifesto, riserva una lieta sorpresa a tutti i fan del cantante. Infatti insieme al solito CD-audio, la confezione comprende anche un CD-ROM che gira tranquillamente sia su Macintosh che in Windows, il tutto in omaggio senza dover sborsare una liretta in più. Il CD-ROM è in pratica un itinerario multimediale alla scoperta dell'artista RAF, che viene "esplorato" a tutto tondo. Sulla scia dei vari Jovanotti e Peter Gabriel, con qualche effetto e qualche pretesa di meno ma completamente in omaggio!

TUTTO SUGLI SQUALI

Se volete conoscere gli squali da vicino avete grosso modo tre alternative: nuotare fino ad arrivare in acque profonde ed attendere impazienti, visitare l'acquario di Genova, oppure acquistare "Sharks!": cioè Squali, un viaggio multimediale alla scoperta di questi straordinari predatori del mare.
Il tutto a cura della Discovery Communications. Per tutti quelli che hanno visto almeno tre volte lo Squalo uno, due e tre!

POCAHONTAS

La nuova clamorosa produzione della Disney: Pocahontas, già destinata ad un successo cinematografico destinato a surclassare addirittura quello del Re Leone, arriva su console, e precisamente su SuperNintendo e SegaGenesis.
Una novità sicuramente apprezzata da tutti gli amanti del genere "platform".

NEWS

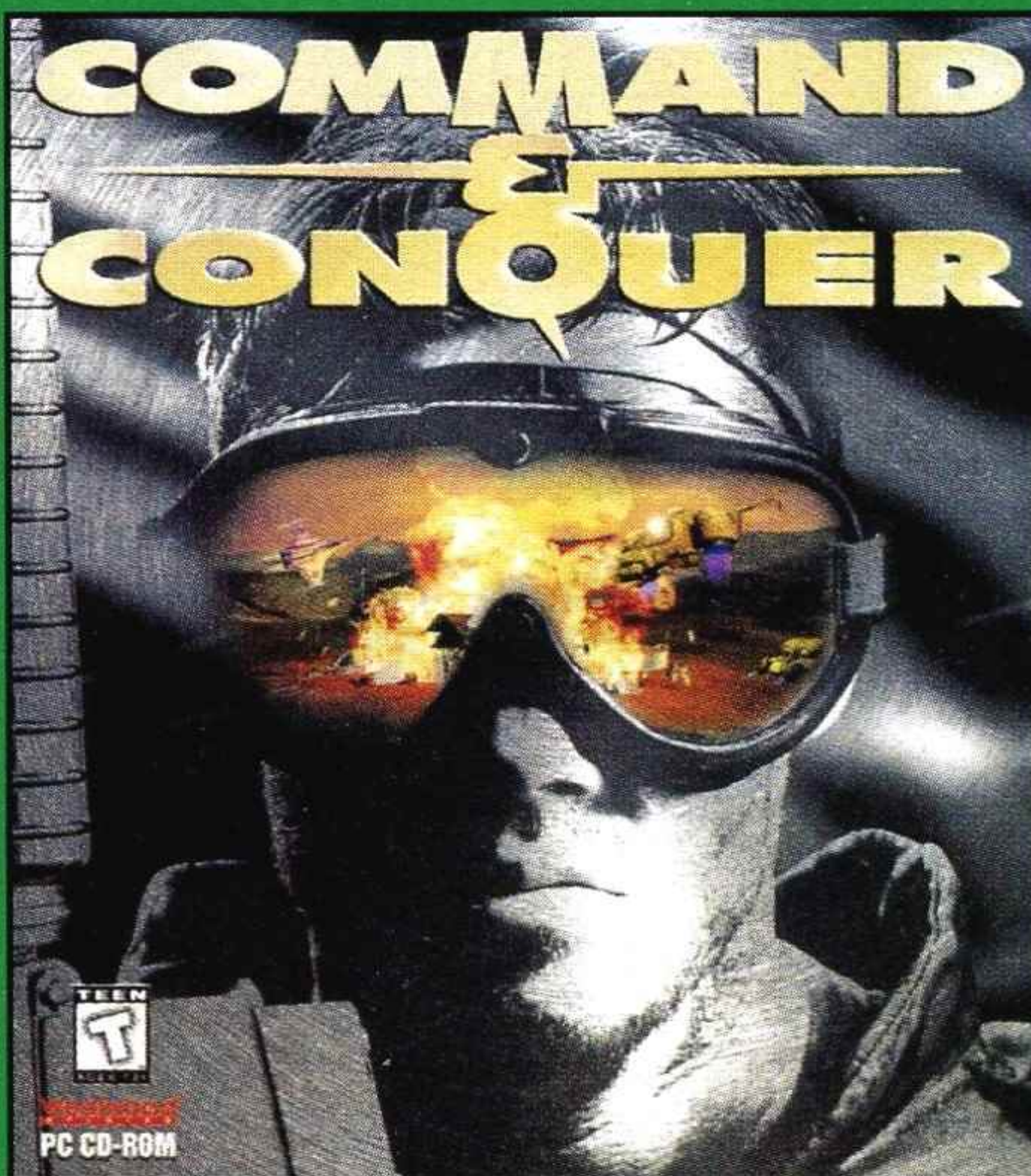
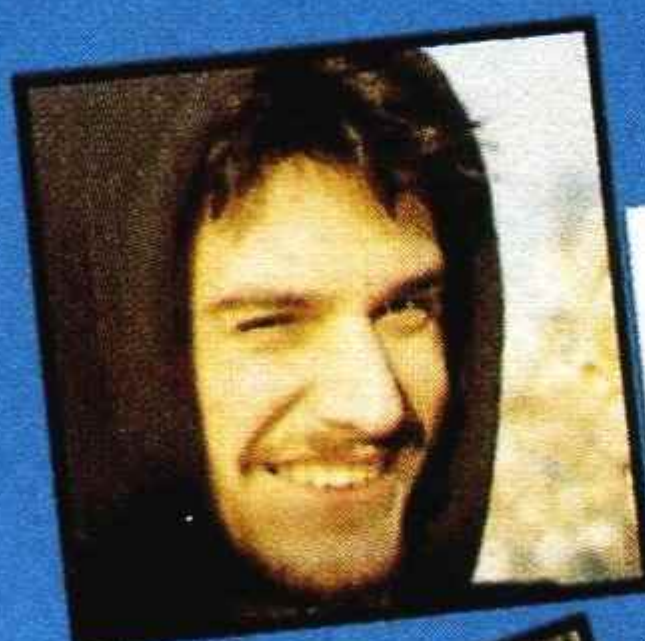
LOST IN LIMBO

In arrivo un interessante titolo per CD32: Lost in Limbo. Il protagonista della storia è il Capitano Briggs, che comanda una navicella spaziale, la sua missione è estremamente semplice, si fa per dire: il valoroso capitano deve salvare il "Libro della creazione" dai quattro diavoli dell'Apocalisse (o cavalieri se preferite). Rimanete in attesa di una recensione al più presto.

BRAIN DEAD 13

Un'avventura comica/horror direttamente dalla ReadySoft. Stiamo parlando di Brain Dead 13, uno squinternato e divertente laser game sullo stile Space Ace, ma dai contenuti molto più forti.
Il protagonista è Lance, una specie di incrocio tra Capitan Uncino e una melanzana andata a male...
In formato PC CD-ROM, Sega CD, 3DO, Mac CD-ROM, MPEG.

COMMAND & CONQUEROR

Sta per arrivare sulle pagine di K l'attesissimo gioco di strategia della Virgin. Battaglie computerizzate ad alto contenuto tecnologico hanno sostituito i sempre cari corpo a corpo con la baionetta e tanto spargimento di sangue. Ora gli obiettivi sono mirati e la componente umana ridotta al minimo. Un po' Z, un po' Dune. Probabilmente uno dei giochi più importanti del '95.

NEWS

MORTAL KOMBAT 3 PER NATALE?

Tenetevi forte, perché Liu Kang e soci non hanno finito di menarsele di santa ragione. Infatti per Natale è prevista l'uscita di quello che probabilmente è il più grande picchiaduro di tutti i tempi (Street Fighter permettendo), ovvero Mortal Kombat. Il terzo episodio sarà disponibile all'inizo per PC e Sony Palystation. Per il momento il progetto viene portato avanti nel più completo riserbo, però consigliamo a tutti i fanatici del picchiaduro più violento di sempre di non perdere il numero di settembre... ci sarà una, speriamo gradita, sorpresina!

SONY PLAYSTATION ALLA CONQUISTA DEL GIAPPONE... E DELL'ITALIA

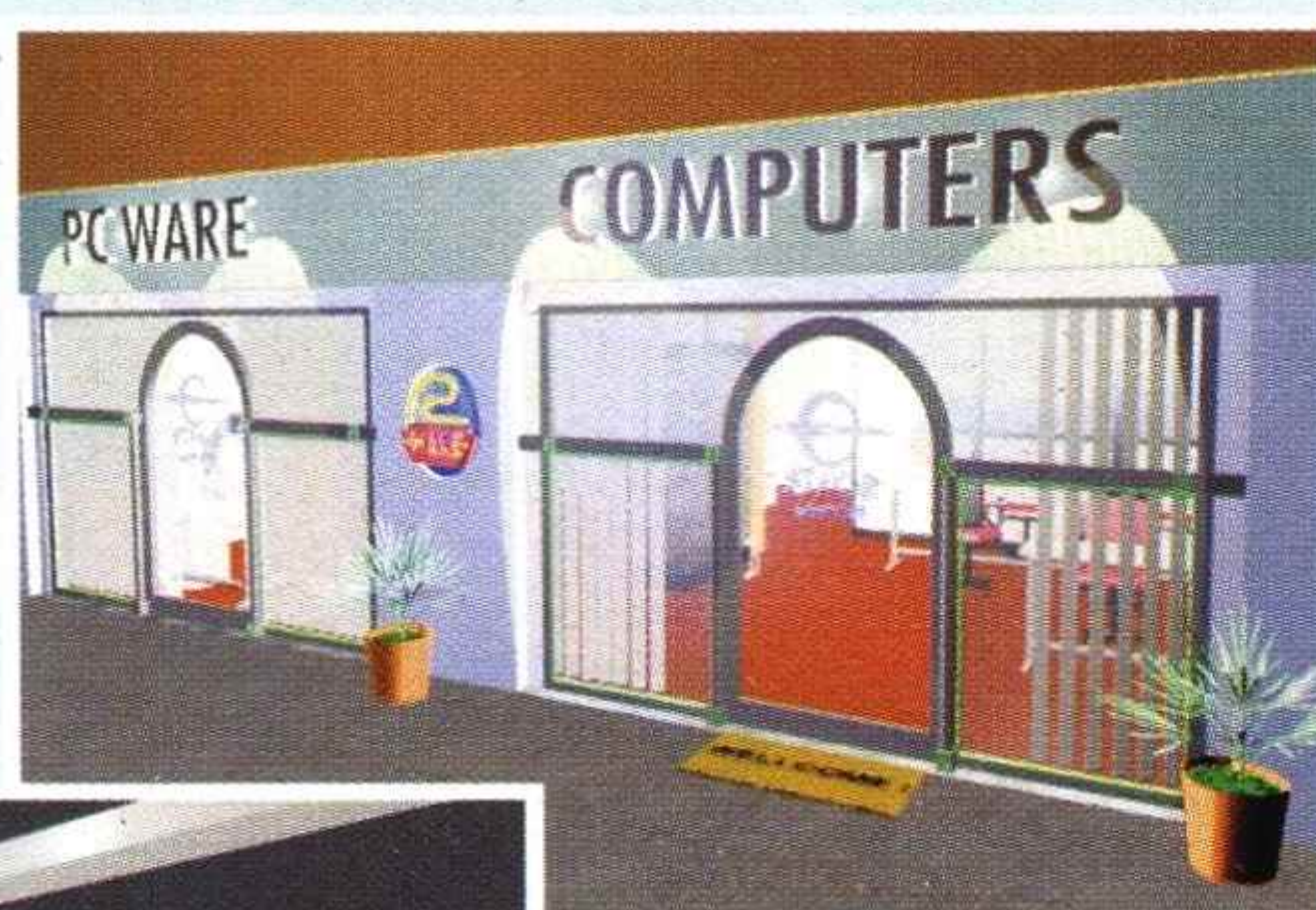
La nuova console a 32bit ha venduto in Giappone, in soli due mesi dal suo lancio (da dicembre '94 a febbraio '95) ben 500.000 unità e oltre 2.000.000 di giochi, un successo davvero notevole, che fa ben sperare in vista del lancio ufficiale in Europa e in Italia; quest'ultimo, previsto a Settembre.

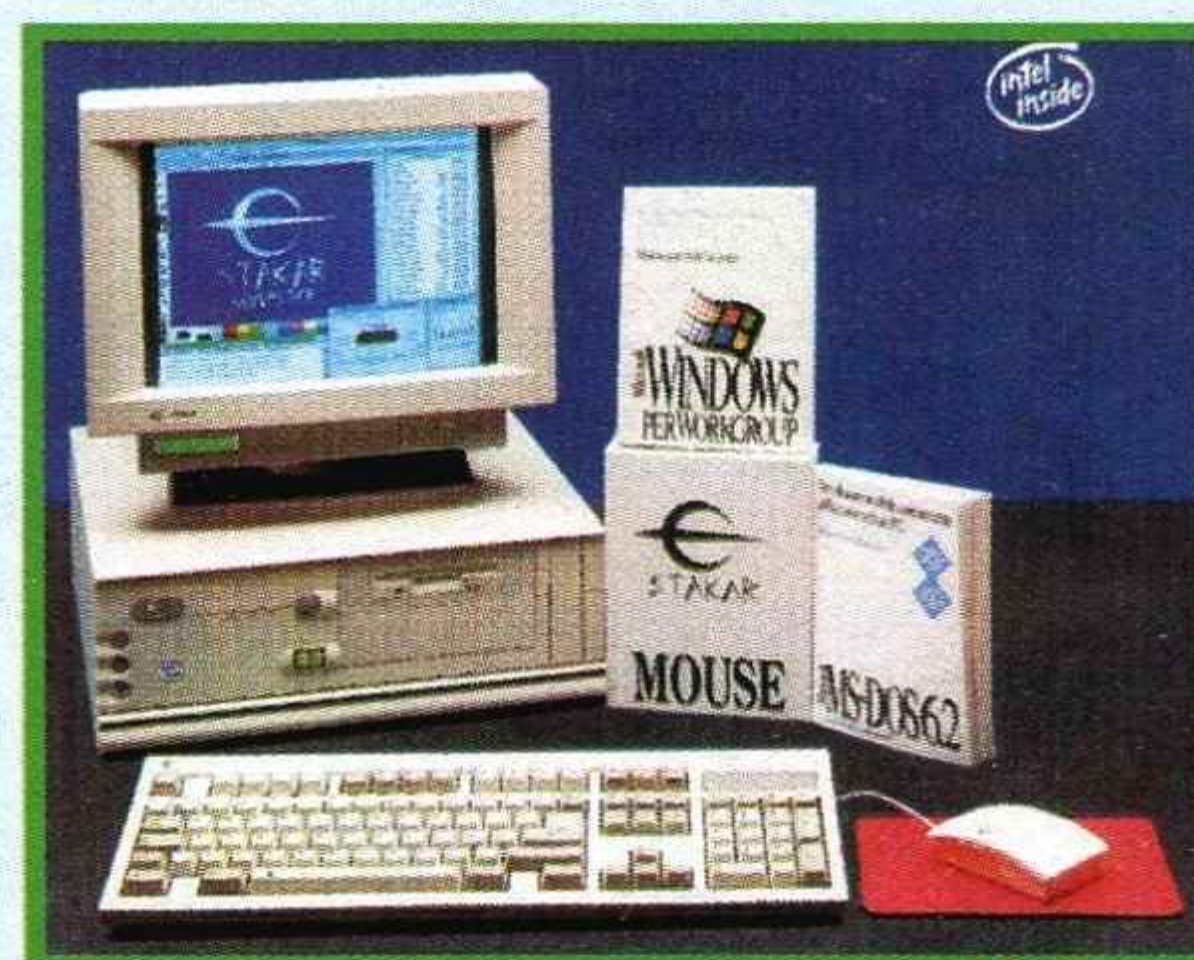
BURN: CYCLE

Nella recensione di Burn:Cycle relativa al numero di Luglio sono state commesse due inesattezze. Infatti la casa produttrice del gioco non è la Capstone ma la Philips Media. Inoltre il gioco da metà Luglio è disponibile interamente in italiano (il fattore dei dialoghi in inglese era quello che aveva limitato parzialmente il voto). Rimane invece l'ottima impressione ricavata dal prodotto che con i dialoghi in italiano probabilmente si merita una decina di voti in più.

PC WARE

PC WARE COMPUTERS

STAKAR COMPUTER

PC WARE s.r.l.

VIA C.P. BIROLI 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06 / 791.55.55 - 791.21.21
FAX 06 / 791.55.03

NUOVO LISTINO

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP / MINITOWER
MOTHER BOARD 486 VESA LOCAL BUS 128KB CACHE EXP 256KB
(SLOTS: 3 VESA + 5 ISA + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
MOTHER BOARD PENTIUM 256KB CACHE EXP 1MB
(SLOTS: 4 PCI + 5 ISA) ZOCCOLO PENTIUM 75-90-100 MHz
RAM 4MB EXP 128MB/ DRIVE 1.44 MB / HARD DISK 540MB
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CIRRUS LOGIC 5424
CONTROLLER PER HD + DRIVE + MULTI I/O (2 SER-1 PAR-1 GAME)
TASTIERA ITALIANA 102 TASTI - MOUSE - OS/2 WARP 3 IBM GRATIS
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE

CPU INTEL	HD 420	HD 540	HD 850	HD 1280
486DX2-66	1.290	1.340	1.490	1.640
486DX4-100	1.490	1.540	1.690	1.840
PENTIUM 75	1.720	1.770	1.940	2.070
PENTIUM 90	1.920	1.970	2.140	2.270
PENTIUM 100	2.120	2.170	2.340	2.470
PENTIUM 120	2.640	2.690	2.860	2.990

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

IBM OS/2 WARP 3

- PREINSTALLATO+ MANUALE) GRATIS
- MANUALE + DISCHI 90
- MANUALE + CD 50

Guida per l'utente OS/2 Warp

MS-DOS 6.2

- MS DOS 6.22 80 (MANUALE + DISCHI)

Manuale dell'utente Microsoft WINDOWS PER WORKGROUP

WINDOWS 3.11 PER WORKGROUPS (MANUALE + DISCHI) 120

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 290 /+ 870
- M/B PCI 256KB CACHE EXP 512KB (SLOTS:1 VESA+3 PCI+1 ISA) + CTRL VESA/EIDE	+ 100
- SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC 5429 1MB EXP 2MB	+ 50
- SCHEDA VIDEO PCI BUS S3 TRIO 764 1MB EXP 2MB	+ 100
- ESP. MEMORIA 1MB PER SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS O PCI	+ 120
- ESP. CACHE DA 128KB A 256KB / DA 256KB A 1MB	+ 60 /+ 340
- DRIVE CD-ROM GENI DOUBLE SPEED	+ 190

MONITOR 14" NI LR MPRII L. 390

- 1024x768 NI (60 Hz) / DOT PITCH 0,28 mm.
- F.O. 30-48 KHz F.V. 50-90 Hz / BANDA PASSANTE 65 MHz
- BASSA EMISSIONE (MPRII)
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE SX / DX

MONITOR 15" OSD NI LR MPRII L. 590

- 1280x1024 NI (60 Hz) 1024x768 NI (70 HZ) / DOT PITCH 0,28 mm
- F.O. 30-65 KHz / F.V. 52-120 Hz / BANDA PASSANTE 75 MHz
- SCHERMO PIATTO ANTIRIFLESSO
- ON SCREEN DISPLAY
- COMANDI FRONTALI DIGITALI
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, PARALLELISMO VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE

MONITOR 17" OSD NI LR MPRII L. 1.090

- 1280x1024 NI (60 Hz) 1024x768 NI (70 Hz) / DOT PITCH 0,26 mm
- F.O. 30-65 KHz / F.V. 52-120 Hz / BANDA PASSANTE 75 MHz
- SCHERMO PIATTO ANTIRIFLESSO
- DISPLAY ALFANUMERICO RETROILLUMINATO
- COMANDI FRONTALI DIGITALI
- REGOLAZIONI: CONTRASTO, LUMINOSITA' AMPIEZZA IMMAGINE ORIZZONTALE / VERTICALE, PARALLELISMO VERTICALE, POSIZIONE IMMAGINE SX / DX- ORIZZONTALE / VERTICALE, PINCUSHION.

NOTEBOOK STAKAR

CONFIGURAZIONE BASE 486DX

- MOTHER BOARD VL- BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 8 BIT (COMP. SB)
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CONFIGURAZIONE BASE PENTIUM

- MOTHER BOARD VL- BUS 256KB CACHE
- RAM 8MB EXP 40MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 16 BIT (COMP. SB)
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB
486DX2-66	2.690
486DX4-100	2.890
PENTIUM-75	3.740
PENTIUM-90	3.970
PENTIUM-100	4.190

HARD DISK 540MB + 250

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- 486: SCHERMO COLORE 10,3" DUAL SCAN / 9,5" TFT MATRICE ATTIVA	1.000 / 2.400
- PENTIUM: SCHERMO COLORE 10,3" DUAL SCAN	1.100
- SCHERMO COLORE TFT MATRICE ATTIVA 9,5" / 10,3"	2.400 / 2.700
- RAM CARD 4MB / 8MB	410 / 820
- RAM CARD 12MB / 16MB	1.240 / 1.650
- RAM CARD 20MB / 32MB	2.050 / 3.280
- SCHEDA MODEM / FAX 14400 PCMCIA	390
- DOCKING STATION VESA : 2 SLOTS VESA + 5 ISA 1 POSTO DA 5,25 / DUE SPEAKERS INTERNI (STEREO) USCITE: 2 SERIALI / 1 PARALLELA / TASTIERA O TASTIERINO	790

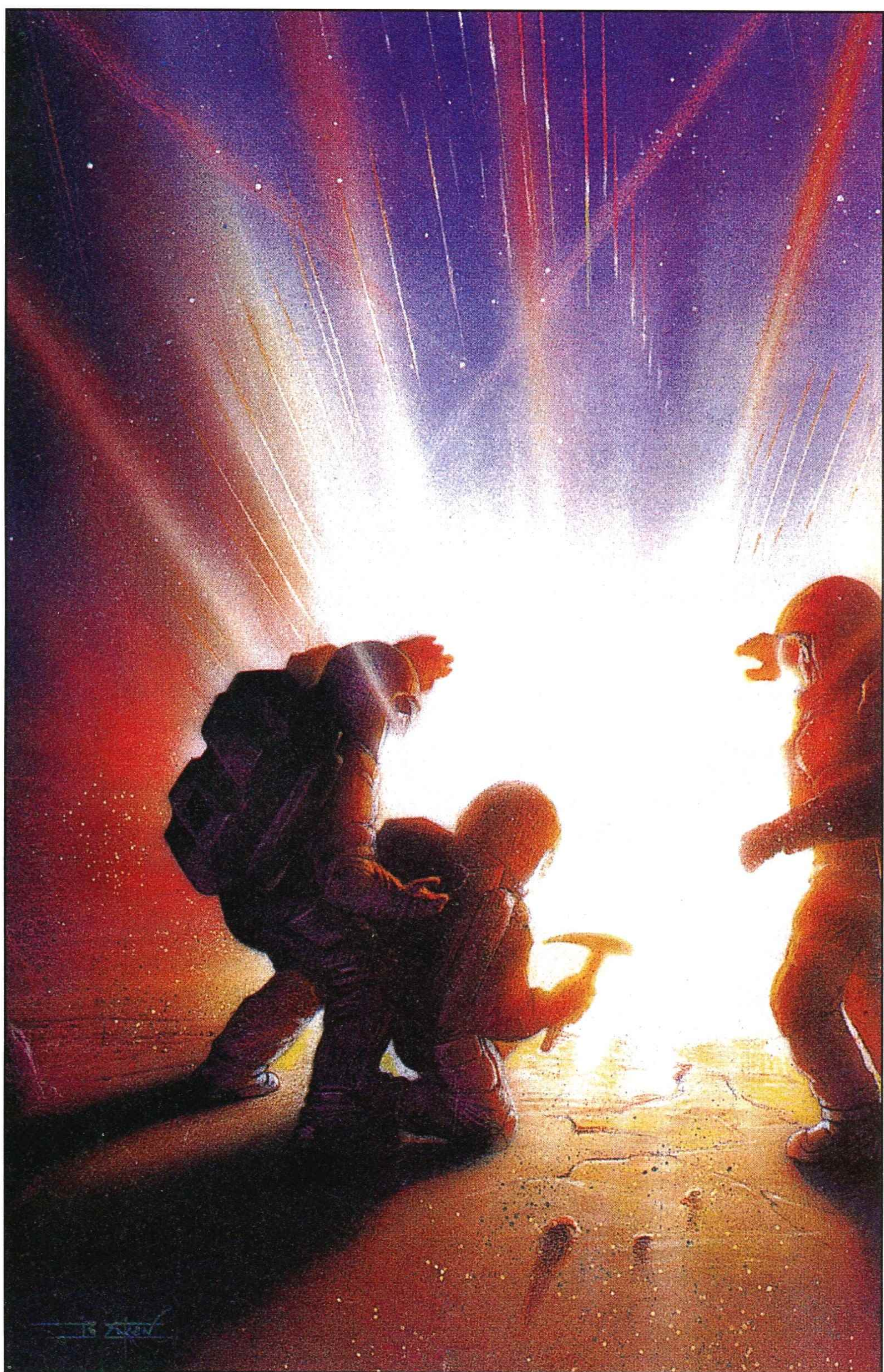
PAGAMENTI RATEALI DA 6 A 36 MESI (CreditCon)

THE DIG

Da un'idea di Steven Spielberg nata dieci anni fa arriva il nuovo capolavoro targato LucasArt: The Dig, un gioco-avventura sino ai confini della realtà conosciuta... ed anche oltre.

The Dig non è solo un gioco. The Dig è una vera e propria novella dalla storia ricca ed intricata che si prepara addirittura ad evadere dal mondo del computer game. Sì, perché rispettando appieno il concetto di interazione tra gioco ed ambiente circostante ecco che da The Dig prendono forma almeno due nuovi progetti... ma andiamo con ordine.

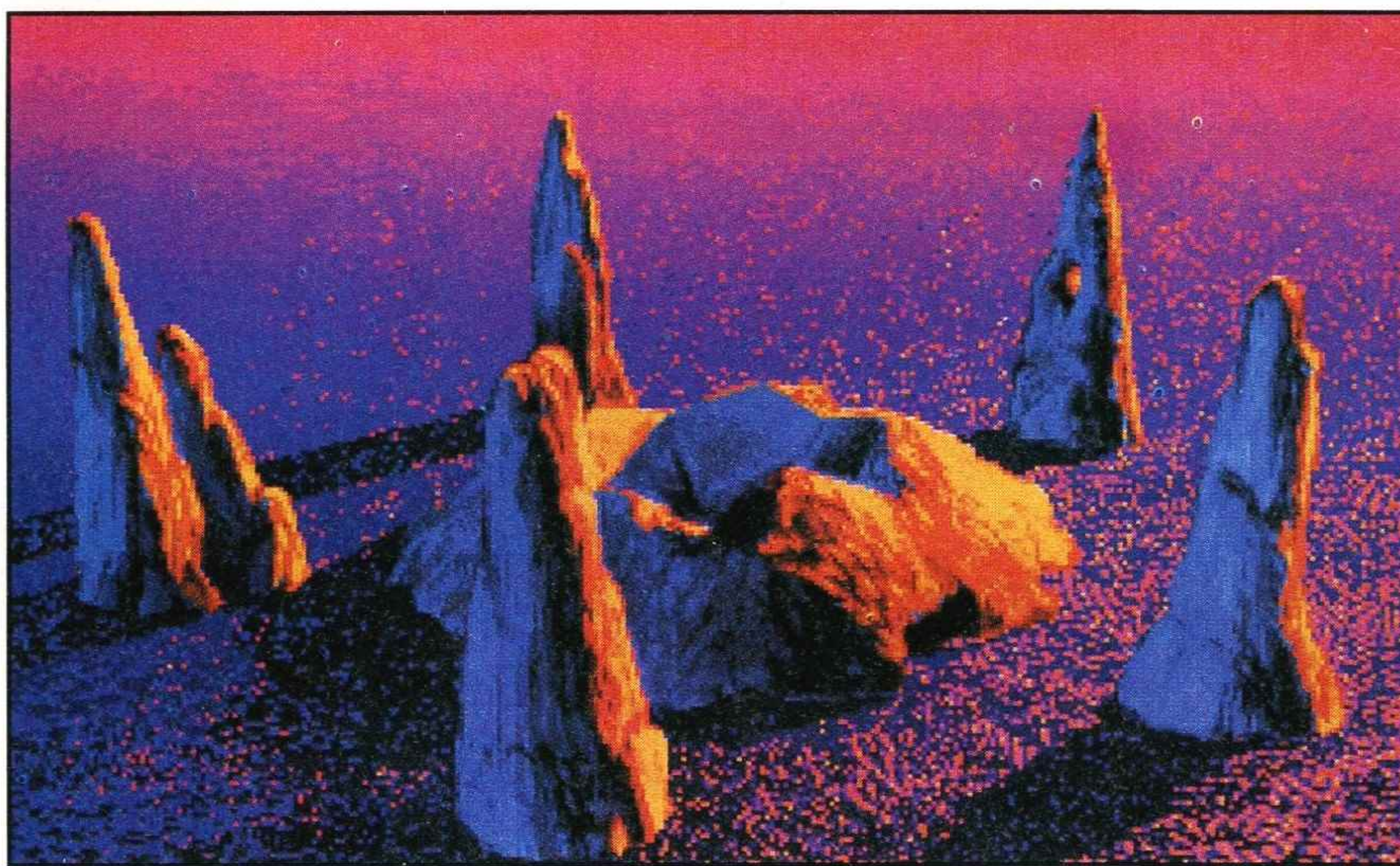
LA NASCITA

All'inizio fu il verbo... Steven Spielberg si alzò un giorno qualunque verso la metà degli anni '80 e decise di voler fare un film ambientato nello spazio. Non uno dei soliti Sci-Fi però, ma qualcosa di molto particolare, qualcosa che avesse a che fare con l'archeologia spaziale (due filoni che avrebbero comunque trovato un nuovo seguace nel grande amico/compagno di avventure, George Lucas che ha poi prodotto le celeberrime trilogie -per ora - di Guerre Stellari ed Indiana Jones: il mondo - anche quello delle idee - alla fine è decisamente piccolo). Scartata l'idea di un intero film, fu ipotizzato l'utilizzo del progetto per un episodio della serie televisiva Amazing Stories, curata da Spielberg stesso. Neanche questa soluzione sembrò trovar credito e The Dig finì in un cassetto per quasi un lustro. Agli inizi degli anni '90 Steven e George pensarono che quell'idea polverosa avrebbe potuto trovare terreno fertile nell'universo dei videogames, ai quali Mr. Spielberg è da sempre molto legato. Detto, fatto: la possente

macchina LucasArt inizò a sfornare il primo *script*. Dopo due false partenze ed un sacco di lavoro il progetto subì - nel '93 - un brusco arresto ed una quasi totale revisione per essere riadattato all'allora nascente mondo del CD-Rom ed alle sue nuove, infinite capacità.

LA FORMA

The Dig arriva, si diceva, in un momento storico molto particolare: CD-Rom e digitalizzazione permettono soluzioni incredibili ma la Lucas dà un nuovo "stop": "Non si farà di questo gioco l'ennesimo filmato interattivo" tuonano i capoccia. "Non vogliamo essere schiavi del trend del momento, vogliamo fare il meglio per ogni progetto e per The Dig la soluzione ideale è un'animazione realistica, non un film digitalizzato".
All'insegna della trasparenza e della duttilità, da The Dig scompaiono i soliti verbi all'infinito in favore di un più classico ed attuale punta-e-clicca: su una porta chiusa per aprirla, sul vano di una porta aperta per entrarci e così via. Ma attenzione, non si risolverà tutto così semplicemente: l'interfaccia con le icone da scegliere vi attende paziente per farvi provare tutte le soluzioni, anche le più assurde. Il vostro servitore telematico si chiama per l'occasione Personal Digital Assistant (sì, è il caro, vecchio menù con un vestito nuovo). Anche i personaggi che vi seguiranno nella vostra avventura non saranno dei semplici zombie ai vostri ordini: il loro modo di agire può cambiare a seconda delle trovate che essi hanno durante lo svolgersi del gioco. Hanno le loro idee su come sopravvivvere e sono spesso "a spasso" per dimostrarvene la fondatezza. Se avranno bisogno di voi vi faranno un fischio. Questa mancanza di "controllo totale" vuole far sì che il giocatore si appassioni alla storia, magari immaginandosi i pezzi mancanti del puzzle. Proprio come se si stesse leggendo un libro.

LA GRAFICA

Continua il connubbio 2D/3D già stupendamente usato nel recentissimo Full Throttle. La possibilità di riprendere le diverse schermate delle scene da angoli differenti rende il tutto molto più reale e bello da vedere, come se ci si trovasse su un vero set cinematografico. Ogni personaggio ha il proprio "effetto di luce", una sorta di *spot* (in gergo teatrale chiamato anche *occhio di bue*) che lo segue in sordina creando una serie infinita di ombre realistiche. Se non si nota subito è perché il lavoro è stato fatto decisamente bene. Per gli effetti sonori sono stati scartati tutti i suoni già campionati in favore di suoni registrati dal vivo *ex novo* e conseguentemente digitalizzati. Anche la colonna sonora è molto particolare, sul genere dell'osannato Tie Figheter, "qualcosa di unico ed irripetibile" promettevano gli addetti ai lavori. Ma non è ancora giunto il momento di svelarvi il segreto... pazientate ancora qualche riga...

LA STORIA

FASE UNO

The Dig inizia a bordo di uno shuttle in missione nello spazio: il solito, "cattivissimo" asteroide è in corsa verso la Terra e l'eroe di turno incaricato di porci una pezza è il comandante Boston Low, coadiuvato dal geologo tedesco Ludger Brink e dalla reporter Maggie Robbins, incaricata dalla NASA di fare un bel servizio propagandistico all'intera operazione. I "poveretti" dovranno salire - o scendere, dipende dai punti di vista - sulla superficie del *meteorone* per posizionare alcune cariche termonucleari: l'esplosione dovrà modificare la traettoria sino ad assestarlo in orbita attorno alla Terra.

FASE DUE

Dopo aver messo l'asteroide in assetto, il terzetto decide di ridiscendere ad esplorare la nuova Luna della Terra. I segni del passaggio di un'intelligenza aliena sono inequivocabili: il dottore scopre inavvertitamente una serie di camere artificialmente scavate... ed uno strano marchingegno. Risolto il quiz per attivarlo, il manufatto si rivela essere una nave stellare che, inglobati i nostri eroi, piglia e se ne va. L'asteroide in realtà altro non è che una grossa trappola per "catturare" esemplari umani. A voi il compito di scoprire dove siete finiti e, soprattutto, come fare per ritornare a casa, esplorando il nuovo mondo a bordo di una insolita soluzione di monorotaia. Attenzione agli incontri: c'è una simpatica nube gassosa (progettata da Gordon Baker, ex animatore grafico all'Industrial Light & Magic ora con la Disney, nomination all'Oscar per gli effetti del film Night Before Christmas) e, anche se non è una spiacevole routine, qua e là si rischia l'osso del collo.

DOPO THE DIG

Ed eccoci giunti al tanto sospirato segreto... Alan Dean Foster, stimatissimo nonché pluripremiato autore di sceneggiature fantascientifiche per cinema e Tv, si occuperà della stesura dell'adattamento cartaceo (leggasi *libro*) per la Warner Books. La colonna sonora, invece. verrà curata e distribuita anche separatamente dalla Polygram. Curiosa la nascita di questo connubbio: Sean Clark (leader del progetto nonché autore della story line definitiva) aveva bisogno di alcune musiche di Wagner i cui diritti erano in possesso della suddetta Polygram. Alcuni volponi, fiutando il boccone, hanno fatto un po' di domande ed alla fine hanno preso al balzo la palla.
In sintesi, The Dig è un grande Adventure... anzi, una grande avventura che viene garantita dalla Lucas con almeno sessanta ore di gioco assicurato. E' il gioco-gioco del millennio e va vissuto attimo per attimo. Tuffiamoci, ed alla prossima (TNT?) per i commenti.

Luca Fassina

L'altro giorno è tornato in redazione, rispedito al mittente dopo uno sfortunato viaggio Milano-Napoli-Via Lattea-Machupichu-Milano, uno degli Screen Saver assegnati ai vincitori del Redattore Stellare. Come già in altre occasioni, abbiamo provveduto ad una nuova spedizione confidando in una maggior fortuna: se state ancora aspettando il vostro meritato salvaschermo non disperate! è ancora per poco, Ci stiamo intanto avviando alla fine della nostra rassegna stellare: nel prossimo numero concluderemo alla grande con una "chicca" regalataci da uno dei 50 vincitori. Il tema? Guerre Stellari, naturalmente!

REDATTORE STELLARE

Luca Camminacieli

Sin da quando coltivavo la spezia nelle piantagioni di mio zio su Tatooine il mio sogno è sempre stato quello di pilotare uno di quei caccia "Ala X" della ribellione.

Immaginavo epiche battaglie in cui i miei gradi (ed il mio stipendio) aumentavano semplicemente bruciacchiando le appendici di qualche cattivo imperiale in giro per lo spazio.

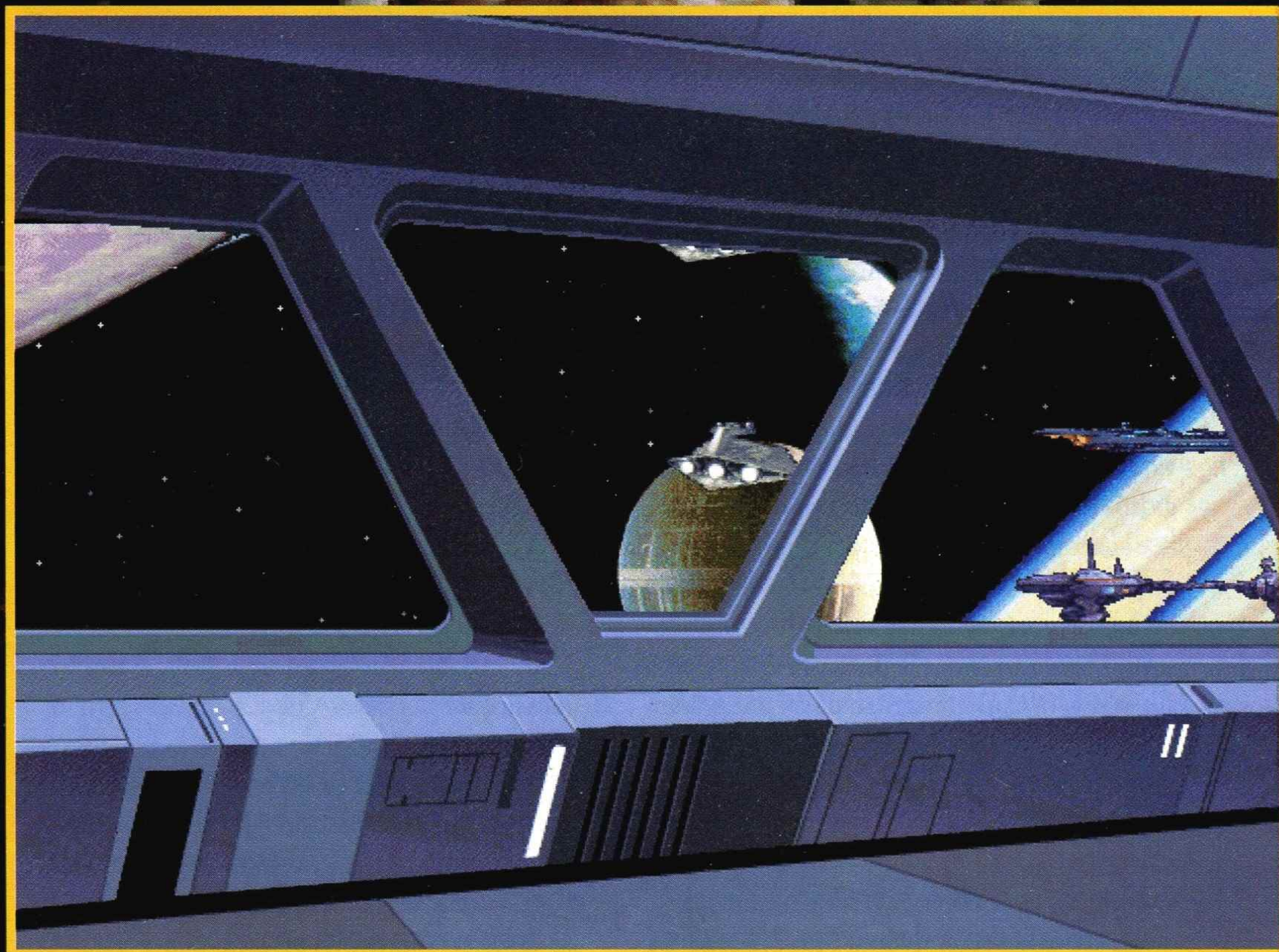
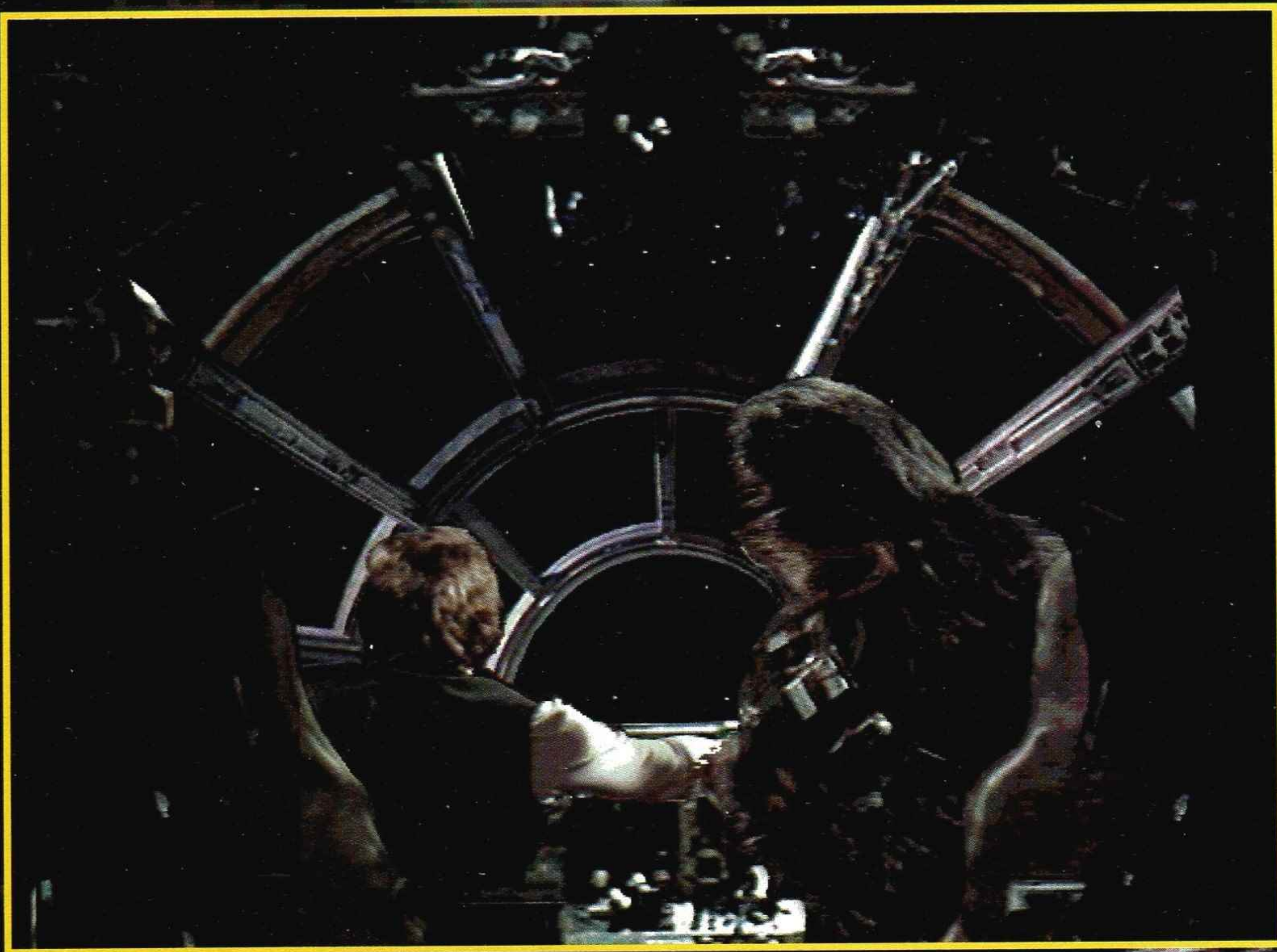
Poi, però, un certo Luca Camminacieli, raccomandato dall'allora ministro delle partecipazioni Jedi Tal Obi qualcosa Kenobi, mi ha rubato il posto ad un concorso per cadetti spaziali. Fu così che da allora trascorsi il resto della mia vita a zappare la sabbia ed aggiustare stupidi robot.

Però ho un segreto... alla sera, quando torno a casa, mi chiudo in camera, accendo il computer e assaporo la vendetta su colui che ha reso la mia vita uno zerbino.

Mi accendo il computer, digito "cd tie" e le frustrazioni di una vita pian piano se ne vanno.

A chi sono mai piaciute quelle assurde astronavi a forma di asterisco? (Molto meglio quelle a forma di piadina) e i giovanetti biondi, paffuti e un po' finocchi? E le principesse con acconciature simili a piatti di fusilli? A me no.

Non fosse che per le motivazioni personali, preferisco di gran lunga pilotare un caccia con un sistema di puntamento finalmente efficiente, una velocità mostruosa ed un parabrezza che non filtra le ombre delle altre navi (leggasi: presenza abbondante di Gouraud Shading).

In sostanza questi sono alcuni dei cambiamenti rispetto al "vecchio" X-Wing. L'Hud é magnifico, vi mostra il nemico targettato, vi indica direzione e distanza e a richiesta fa il caffè. L'engine del gioco schizza talmente veloce da provocare il mal di spazio (anche coi dettagli al massimo) e

ci sono textures anche sotto le ascelle dei vostri colleghi piloti incrociati in volo rovesciato per un solo nanosecondo.
Aggiungiamo poi il coinvolgimento quasi unico dovuto ad un mucchio di belle animazioni, a colpi di scena veramente inaspettati e alla possibilità di accettare missioni proposte da un misteriosissimo tirapiedi dell'iImperatore (e questo sì che ha il carisma del capo... non quel gamberone dell'ammiraglio Akbar). Il Wingman ha ora un'importanza veramente strategica: basta lanciarlo contro i ribelli più ostici e da bravo schiavo ci pensa lui (a volte lo fanno fuori, ma è un dettaglio).
Tutte le comunicazioni poi sono parlate con effetti "grilli del bosco" tipici di una vera conversazione spaziale (sì, senza ridere mi sono laureato in questa materia appena una settimana fa alla scuola Radio Elettra di Torino).
Tie Fighter è uno di quei giochi che ti fa sentire là: più di una volta, davanti al monitor, ho frugato con lo sguardo la penombra alle mie spalle cercando bagliori giallastri di fulminatori, e altrettante volte mi sono sorpreso con il joystick in mano ad imprecare contro gli A-Wing, velocissimi anche per un caccia Tie.
Rimane solo da aggiungere che gira abbastanza veloce su un 386 (ma richiede abbastanza memoria convenzionale per avere musica ed effetti sonori) e che il lato oscuro è molto più bello.
Evita lo sforzo.
Alessandro Canossa di Ostiglia (MN)

X-WING, ovvero vedi quel piciccolo Tie laggiù? Bene or non c'è più!
Siete appassionati di Guerre Stellari? Vi siete stufati di quei demenziali sparatutto bidimensionali? Allora X-Wing è quello che fa per te! Appena superata la protezione digito il nome del mio alter ego al di là dello schermo e una scheda riassumerà le caratteristiche principali del pilota: rango, punti, nome, ecc.
Allora apriamo la porta sulla sinistra e ci troviamo in una grande sala che si potrebbe definire il menu principale infatti da qui si potrà scegliere una delle seguenti alternative:
1) Possiamo entrare nella sala delle schematiche, qui potremo vedere delle visuali delle astronavi della ribellione: X-Wing, A-Wing, Y-Wing. E quelle dell'Impero: Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie bomber, Assault Gunboat. Più alcuni ologrammi di alcune navi maggiori: Nebulon B, Calamari Cruiser, Correllian Corvette, ecc.
2) Possiamo vedere un video registrato durante una missione: ammaccando durante una missione il tasto "C" (camera) potrete vedere, dopo, in questa stanza, ciò che avete registrato da qualsiasi angolatura per vedere dove avete sbagliato. Potrete anche usare questa stanza come simulatore (utilissimo nelle missioni difficili per non vedere ucciso il vostro pilota preferito).
3) Possiamo andare nella sala missioni di addestramento. Qui dovrete affrontare una serie di missioni su ciascuno dei tre caccia della resistenza consistenti tutte in questo: passare, entro il tempo limite, attraverso un certo numero di archi senza essere distrutto dai cannoncini.
4) Possiamo andare nella sala del simulatore e affrontare delle missioni diverse tra loro, come per esempio, distruggere un certo numero di astronavi dell'Impero, proteggere una missione diplomatica, lanciare un attacco disperato contro uno Star Destroyer e tanto altro ancora. Permette inoltre di ricombattere una missione vera già giocata.
5) Possiamo andare a combattere una missione vera. Allenatevi bene perché anche la prima missione ha il suo contenuto di rischio (andare a sbattere per esempio).
6) Possiamo andare a cambiare il nome del pilota.
NB. Se vi piacciono questo genere di giochi Tie Fighter e Rebel Assault sono pure in vendita (io però spero di vincerli).
Andrea Matranga di Mondello Valdesi (PA)

SOLO CASCHI E MODELLINI?
Pensate che per entrare nella storia del cinema bastino dei bei costumi, qualche modellino, l'eterna lotta tra il bene e il male e il classico colpo di scena tanto caro ai serial di Rete 4 che fanno impazzire mia mamma e mia nonna (... tuo padre é il cattivo Paco! si ma ha un... casco così, Cico!)? Beh, non si direbbe proprio visto che i vari film sul tema, pur ben fatti, non sono riusciti ad eguagliare, a distanza di tempo, il successo di Star Wars (Alien, tanto per citarne uno).
Ma allora, cosa ha fatto diventare la Trilogia una pietra miliare della storia del cinema? E' chiaro che è un cocktail di buona regia e che la storia, indubbiamente, qualcosa di originale ce l'ha. E' già una buona base da cui partire, se a tutto ciò poi aggiungiamo quel tocco di avventura che da sempre è presente nei sogni di ognuno, allora il gioco è fatto e alla Lucas pare proprio che l'abbiano capito. Ora, dopo averci fatto sobbalzare qualche tempo fa con indiscrezioni riguardanti una nuova Trilogia (voci davano il 1997 come anno di inizio delle riprese) e dopo l'uscita di eccezionali giochi su PC come X-Wing e Tie Fighter, per non parlare dell'imminente Dark Forces che, se tanto mi dà tanto, sarà un altro capolavoro, pare proprio che alla Lucas si stiano rimboccando le maniche. Quindi non ci rimane che iniziare questa lunga e snervante attesa...chi vivrà vedrà.
Un plauso al meritevole George che, pur trovandosi tra le mani la gallina dalle uova d'oro, è riuscito comunque a massimizzare il materiale a sua disposizione, non adagiandosi sugli allori ma preferendo adagiarsi su qualche montagna di dollaroni! (E chi non lo capisce?).

Che serva da esempio ad altre case produttrici di software, come ad esempio la Interplay, dalla quale sinceramente ci si aspettava qualcosa di più disponendo dei diritti sulla storia de "Il Signore degli Anelli". Buona fortuna Lucas.
Tomasetti Marco di Padova

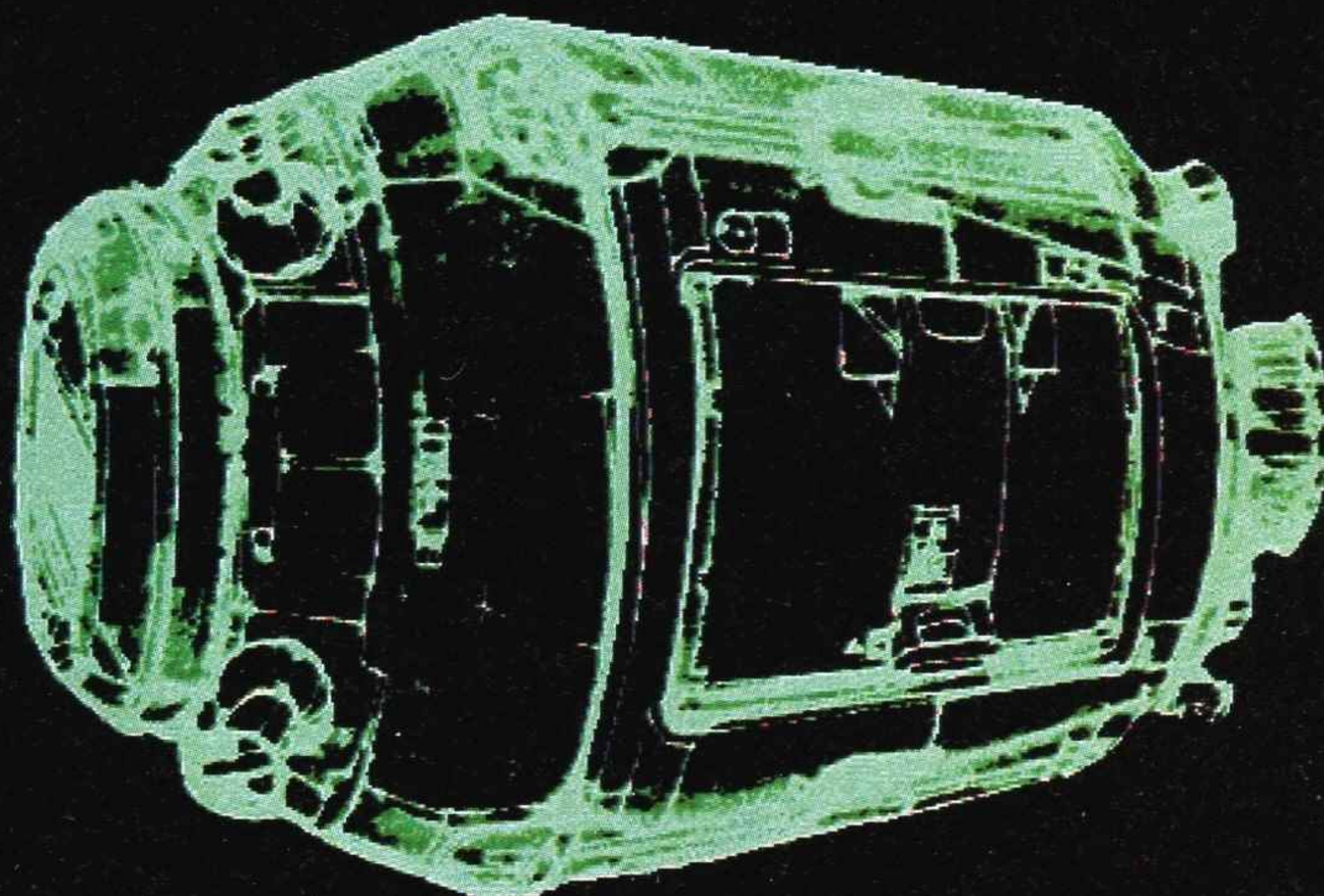
VIA COL VENTO VS GUERRE STELLARI

Domanda: quanti di voi sanno trovare dei punti di contatto tra "Via col vento" e "Guerre stellari"?
Pochi, suppongo... ma non disperate, tutti voi che non ci siete riusciti: io ce l'ho fatta e, dall'alto della mia magnanimità voglio evitarvi notti insonni alla ricerca della soluzione di questo problema di scottante attualità. Mi appresto infatti a rendervi partecipi delle mie scoperte.
Anzitutto, sappiate che qualcuno tra i (molti) detrattori della pellicola con Clark Gable non ha esitato a riassumere il suddetto film con parole come queste: "è la storia d'amore tra una cretina e un poco di buono". Ed è proprio in questa frase che l'analogia tra "Via col vento" e "Guerre stellari" è a dir poco evidente: chi potrebbe negare, infatti, che Han Solo non sia proprio quello che si definisce uno "stinco di santo", oppure che la Principessa Leila brilli assai più per bellezza che per acume (e questo è tutto dire!)? Perciò, signori miei, questa che vi ho ora descritto è un'analogia in piena regola tra i due sopraccitati movies (gridolini di stupore, urla di approvazione, qualcuno dal fondo intona cori da stadio). Grazie, grazie. Andiamo oltre.
Procedendo nella disamina si toccano poi concetti più evidenti: si potrebbe evidenziare infatti come i due film abbiano entrambi fatto sognare milioni di spettatori, come abbiano entrambi segnato un'epoca, come siano dei film-culto eccetera.
Ma ora che succede? Le somiglianze tra le due pellicole cominciano a diventare addirittura troppe, tanto che di qui a poco non sapremo più distinguerle l'una dall'altra ("...ricordi che emozione quando Rossella fu rapita da Darth Vader?": brrr!).
Sarà meglio, per fare un po' di chiarezza, evidenziare oltre alle analogie anche una differenza, ma che sia chiara, lampante, in modo da non lasciare spazio a dubbi di sorta.
Io un'idea ce l'avrei: di "Via col vento" nessuno ha mai pensato di fare il videogame, di "Guerre Stellari" sì. Purtroppo. Scommetto che quelli tra voi che hanno finito il percorso di addestramento di X-Wing entro il tempo limite sono meno di quei pazzi che si mettono a cercare analogie tra "Guerre Stellari" e "Via col vento".
Certo, però, le missioni vere e proprie avevano un sapore tutto diverso: che suspance, che azione! Chi vincerà mai tra un misero X-Wing e 8O caccia della Morte Nera?
Forse l'uno, forse gli altri, probabilmente nessuno: nella mia versione c'erano infatti tre loschi individui che riuscivano sempre ad avere la meglio su tutti. Erano conosciuti però con i rispettivi nomi in codice: Ctrl-Alt-Canc... Per concludere, potrete sempre distinguere i due oggetti della nostra ricerca ricordandovi che all'epoca di Rossella non c'erano ancora i computer. Per fortuna.
Juri Pasquinelli di Caravaggio (BG)

ADDIO

Sto morendo, lo sento.
Non so che cosa sia stato, forse un Tie Fighter, forse il cannone della Morte Nera o qualcos'altro ancora. Ormai la mia vita sta scivolando via, lentamente, e con la mia quella di tanti altri compagni. Un attimo prima eravamo diretti contro un'astronave dell'Impero, subito dopo i nostri X-Wing o ciò che ne rimaneva galleggiavano nello spazio inerti, ormai poco più che relitti.
Sento ancora il rumore delle esplosioni e dei caccia che sfrecciano nello spazio, il rumore della Morte Nera che distrugge tutto e il rombo delle astronavi.
Sono suoni sempre più vaghi, lontani e, mentre svaniscono, mi sembra di sentire le grida dei miei compagni, grida di paura o di gioia, di trionfo o delusione. Li sento tutti e sento anche i soldati dell'Impero. Non provo rabbia nei loro confronti, anche se mi hanno tolto la vita e non ero poco più che un ragazzo.
Sento solo pietà: sono gli strumenti di morte inconsapevoli del nostro unico, grande nemico, l'Imperatore. Anche loro moriranno e in tanti, ma per che cosa?
Io non ho rimpianti perché so di essere stato dalla parte giusta: io difendevo la mia libertà ed è questo l'unico motivo per cui vale la pena di combattere, di mettersi uomo contro uomo. Sono sceso in campo per qualcosa di giusto e, anche se oggi perderemo, saremo noi i vincitori. L'Imperatore potrà fermarci, ma finché altri prenderanno le nostre armi potremo anche morire, essere vinti, battuti, ma saremo noi a vincere. I nostri figli risorgeranno dalle nostre ossa per continuare ad opporsi a chi ci ruba il bene più prezioso: la libertà. Ma i soldati dell'Impero, per cosa combattono?
Ho pietà di loro e spero che possano in futuro capire il motivo per cui ci saranno sempre ribelli in un Impero ingiusto ed oppressore.
Che la forza sia con voi ragazzi, con tutti voi.
N.B. Questo messaggio è stato rinvenuto nel computer di bordo di un X-Wing quasi integro, vagante nello spazio. Quando i soccorsi l'hanno raggiunto il pilota era già morto.
Dennis Castanò di Garbagnate Milanese

STAR WARS

Vi ricordate la prima volta che avete visto Guerre Stellari al cinema o in televisione? Come dite? Non l'avete mai visto? Ma non scherziamo! Se dite sul serio allora non vado avanti finché non ve lo andate a noleggiare in videoteca e ve lo guardate almeno tre volte di fila!.....Avete fatto? Dite "lo giuro".
Bene, allora posso procedere anche se un po' sconcertato da questa vostra scarsa preparazione (passi se non sapete la lezione di italiano per domani, ma non potete essere così somari da non aver mai visto Guerre Stellari!!!).
Parlare di una trilogia (anzi della Trilogia) quale è quella di "Star Wars" è facile e difficile allo stesso tempo. Facile perché ha rappresentato uno dei capisaldi (o forse si scrive "capi

Craft: Emergency Life Pod
Design: Faberstien-Lago
Type: Maximum Capacity ejectable
Length: 3-15 meters

saldi"?!?...bah! "chissene", tanto si capisce ugualmente!) della storia della cinematografia prima, e della videoludica poi.
Difficile perché è facile (scusate se è poco!) lasciarsi andare ad altrettanto facili elogi rischiando di cadere nel patetico. Quindi dovete capire che il compito che mi appresto a svolgere non è dei più banali (ma in che razza di discorso filosofico mi sono infognato!?!). Di conseguenza, seguendo il saggio detto "In medio stat virtus" dei nostri tanto amati avi, cercherò di mantenere una posizione equilibrata e obiettiva degna del migliore dei videogiornalisti!
Ho qui di fronte a me le confezioni di "X-Wing" e "Rebel Assault" mentre alla mia destra (davanti non c'è più posto...), ho "Tie Fighter". Sono praticamente circondato da prodotti Lucas! Certo che dal vecchio "Star Wars" che girava sul Commodore 64 (pace all'anima sua), i videogames hanno fatto dei bei passi da gigante! Bella grafica, ottima fluidità, sonoro coinvolgente (oltre ad una storia già abbondantemente conosciuta ed amata da milioni di persone) sono gli ingredienti che caratterizzano questi prodotti.
All'inizio, con "X-Wing", mi sono calato nei panni di Luke Skywalker sentendo la Forza fluire dal cuore fino al joystick (come sono epico!) e godevo quando un mio colpo mandava in briciole un caccia imperiale. Poi è arrivato in negozio "Tie Fighter", sulla cui confezione appare il viso minaccioso di Darth Vader. Questo quanto mai strano seguito ha rappresentato, secondo me, la ciliegina sulla torta! Finalmente mi potevo calare nei panni del Cattivone per eccellenza, potevo passare dalla parte di Casco Nero, ehm....forse ho sbagliato film! Quindi, pervaso dall'immenso fascino dell'Impero, ho dato libero sfogo al Lato Oscuro della Forza che albergava in me. Mai avevo provato tanto piacere a mandare in mille briciole quei dannatissimi X-Wing che per anni avevano spadroneggiato sugli schermi. Finalmente potevo schiacciare come moscerini (non sempre a dire il vero....) quei dannatissimi ribelli che non si volevano piegare all'oscurità dell'Impero. (...oops, temo di essermi lasciato andare un po' troppo. Ricomponiamoci!) Dicevo dunque che con "Tie Fighter" la Lucas ha compiuto un ulteriore passo in avanti. (...)
Lorenzo "Eto" Mattioli di Forlì

TIE FIGHTER

"Salve, giovane Skywalker!". La profonda voce mi scuote dal violentissimo joysticcamento che mi prende quando vedo un caccia stellare: mi volto e chi c'è? ...Il grande Yoghurt in una pessima interpretazione del cattivone (..."ma io sono solo uno Yoghurt normale", si schermisce, chiedendo pietà mentre lo percuoto doomamente con il mio fido megastick, aiutato da un commando di Ewoks).
"Ora non ho tempo, Yomo o come diavolo ti chiami, devo...mmmh...ufff....darmi da fare, i floppy non sono... commestibili" (che cosa si deve dire per sbarcare il lunario e mettere assieme pranzo e cena...)!
Dopo l'indiscutibile successo del precedente "X-Wing", dei diversi data disk e del capolavoro su Cd-Rom "Rebel Assault", la Lucas Arts ha deciso di lanciare un nuovo prodotto della stessa serie "Star Wars", denominato "Tie Fighter", che ci farà vivere le stesse avventure dei precedenti, però dall'altra parte, ai comandi cioè di un temibile (beh, neanche tanto...in X-Wing cadevano come uno li guardava...) caccia imperiale classe Tie. Stranamente, le missioni non comprendono operazioni solo contro i ribelli di Tatooine ma anche missioni dedicate alla caccia dei "classici" pirati cosmici che insidiano i nostri trasporti: è un modo elegante per non farci sentire comunque dalla parte del cattivo!
Se poi leggiamo il piccolo romanzo (una cinquantina di pagine) annesso alla confezione, non potremo che provare simpatia per il protagonista, Stele, pilota scelto della flotta imperiale, dai principi morali più che buoni.
Il prodotto ha rinnovato la produzione Lucas sia per quanto riguarda la parte grafica che la parte descrittiva; con esso l'intera linea della serie "Star Wars" si arricchisce di nuove emozionanti missioni, sottolineate dalla grafica Bitmap particolareggiata, di nuovi apparecchi da pilotare, tra cui un supersegreto Tie (progettato dal Lord Casco di Brooksiana memoria...), di nuovi mondi e di nuovi avversari. Se poi a tutto questo aggiungiamo la solita grandissima giocabilità dei prodotti di casa Lucas Arts, non saprei cosa aggiungere, dato che non troveremo mai nulla di meglio!
Il manualetto fornito a corredo, un pochino scarno come tradizione, contiene i comandi principali (identici o quasi a quelli di X-Wing) ed i codici di protezione, il tutto stranamente in lingua italiana. Certamente questo capitolo finale della trilogia non delude nessuno, dal blastatore più scalmanato al pilota più glaciale, ed è più che degno di grande considerazione; personalmente aggiungo, se Chewbacca la smette di stringere il mio esile collo che, accoppiato alla nuova Collector's Edition su Cd-Rom del mitico X-Wing (disponibile veramente da pochissimo), forma un'epopea di avventure galattiche ad oggi ineguagliate ed ineguagliabili.
Se siete delle vere Stelle Solitarie (finiscila Mel!!!) i tre capitoli della saga di Star Wars (in italiano Balle Spaziali), insieme ai tre Wing Commander, devono far bella mostra di sé nella libreria dei programmi (a destra del volume di Fisica Applicata, quasi attaccati all'immancabile ed immortale libello "Mentulam conficere nescis"): fatelo per me!!
Vincenzo Giagheddu di Bolzano

POESIA

Un giovane d'avventure assettato,
due droidi poco furbi e carini,
un vecchio dallo strano passato,
un mercenario in cerca di quattrini,

partono per portare
al, di Leila, pianeta natale
i piani per liberare
l'universo dall'Imperatore astrale.

Il pianeta, però, in aria è saltato
e il Millennium Falcon cerca di fuggire
ma dalla Morte Nera è attirato:
"Chissà dove andremo a finire?"

Scampati al controllo
pensano a che fare
bisogna salvare il collo
e il raggio traente staccare.

Obi One lo va a cercare.
Luke trova una condanna a morte
bisogna la Principessa salvare
da quella triste sorte.

Vanno verso le segrete
ma non con troppa furbizia
vengono riconosciuti: lo sapete?
e si buttan nell'immondizia.

Tornati alla nave dopo tante botte
Luke vede, con dolore,
che mentre con Darth Vader combatte
Obi One si accascia e muore.

Il Millennium però riparte
con la Principessa Leila a bordo
sembran lontani dalla morte,
ma gli imperiali son sempre attorno.

Studiati i piani della nave
si preparan tutti alla partenza
poiché se quella vicino alla luna arriva
per i ribelli non avrà clemenza.

Una battaglia senza sosta
Luke s'invola su una scia
alta ormai certo è la posta
"sento che la forza è mia!".

Ora lui è pronto a colpire
ma Darth Vader è inseguito
Jan arriva e lo fa sparire
Luke spara:.. colpito!

Grande vittoria per i ribelli
la gioia nel cielo riecheggia
i salvatori sono quelli
che il popolo festeggia.

E' finita l'avventura
hanno vinto i nostri eroi
alla prossima stesura.
Che la forza sia con voi!
Susy Emiliani di Imola (BO)

LE LUNE DI CLUBBER SUPERTORPEDINIERA STELLARE ISD EXECUTOR

Il cuore di Thrall si arrestò momentaneamente quando il Signore nero levò le imponenti spalle dalle mappe su cui era chinato.
"Comandante", sibilò Vader da dietro la pesante maschera, "il suo grossolano errore è stato provvidenziale: ci ha causato la perdita delle fregate lasciate indifese, ma le nostre unità di esplorazione hanno rilevato il punto di ritorno della flotta ribelle". Thrall sentì le membra rilassarsi: sapeva che pochi ufficiali imperiali erano sopravvissuti alla rabbia di Lord Vader.
"Tuttavia", continuò il Signore dei Sith stringendo in un pugno la mano guantata, "lei non mi deluderà più a causa della sua incompetenza. Il capitano Abrest prenderà il suo posto come Comandante in Capo della Flotta Imperiale nel quadrante Coruscant". L'ultimo suono che Thrall sentì prima di crollare a terra, fu quello delle proprie vertebre che si spezzavano.

INCROCIATORE CALAMARIANO ANS FRIENDSHIP

Era così... "Ordinato", pensò l'ammiraglio Ackbar scrutando il vuoto dalle vetrate periscopiche nella plancia della Friendship. Dall'incrociatore, gioiello della ribellione e suo personale vanto, poteva contare le unità della flotta alleata poste a difesa dell'avamposto Clubber VI: fregate, corazzate e corvette si muovevano pigramente all'ombra dei mastodontici incrociatori, protette da orbite di veloci unità da caccia.
Come ogni calamariano, portava un immenso rispetto per il nemico e si era limitato ad assentire gravemente alla notizia della distruzione delle corazzate imperiali Brave, Cygnus e Hydra.
L'Imperatore avrebbe presto conosciuto la potenza delle task forces alleate (preferiva questo termine al degradante RIBELLI) non appena... Le sirene assordanti lo sorpresero ancora di più di quello che avrebbe un istante dopo visto su radar.
Nel settore Clubber erano comparse centinaia di unità imperiali. Centinaia di "grosse" unità imperiali. (...)
Alberto Lapidari di Milano

X-WING

Dover recensire un gioco già esaminato dalla stessa rivista tanto tempo prima produce uno strano effetto: non sapere da dove cominciare; tuttavia lo spazio tiranno e le minacce del caporedattore (sembra che mi volesse far inginocchiare sui ceci) bastano per convincermi che non è una buona introduzione per fare un' ottima recensione.
Se siete dei fans sfegatati della trilogia di Guerre Stellari, se amate i simulatori di volo il cui unico scopo è quello di abbattere astronavi o se state semplicemente aspettando un gioco che riesca a coinvolgervi completamente, allora avete trovato ciò che cercate. Già all'apparire del logo Lucas Arts, ci si rende conto dell'accuratezza usata per la realizzazione del programma sia dal punto di vista estetico che da quello sonoro, il che contribuisce ad accrescere l'impazienza nata durante l'installazione. Ma pochi attimi dopo si viene proiettati in un turbinio di suoni e colori che sembra avvolgere completamente il giocatore trasportandolo in un'altra dimensione. Eccoci così improvvisamente davanti ad uno schermo cinematografico in piena regola sul quale possiamo assistere all'evolversi di una battaglia vicino al pianeta Turkana tra l'alleanza ribelle e l'armata dell'Impero. Era l'occasione che i ribelli stavano aspettando per infliggere alle forze avversarie un duro colpo...
In un attimo, da un incrociatore Calamari decolla uno stormo di caccia stellari di nuova generazione, gli X-Wing e, senza dare agli avversari la possibilità di capire cosa stesse succedendo, i caccia ribelli vanno a segno colpo su colpo mettendo la parola fine alla battaglia in pochi minuti. Il tutto senza che la splendida musica di John Williams, egregiamente eseguita in general midi da una Gravis UltraSound, smettesse di procurare brividi a me, povero spettatore inerte di uno dei più bei giochi degli anni Novanta.
Ebbene sì, siamo di fronte ad un capolavoro che darà per molto tempo filo da torcere ai suoi successori. La scelta della grafica vettoriale al posto di quella in bitmap si è rivelata vincente, permettendo di produrre un gioco che si rivela frenetico anche sui computer meno potenti. Le schermate di intermezzo sono un tocco di classe che permette al giocatore di non perdere l'atmosfera che viene inizialmente creata dall'introduzione e, se qualcuno pensasse che la grafica sia un po' povera, niente paura: non c'è pericolo di annoiarsi visto che, durante la battaglia, ci sono così tanti raggi laser da evitare e tanti Tie Fighter da abbattere che pensare alla grafica è l'ultima delle preoccupazioni (senza fondamento, dato che il dettaglio grafico è comunque alto e che i programmatori hanno preferito non utilizzare alcuno shading per evitare possibili rallentamenti). Ma non sono solo gli intermezzi a creare l'atmosfera adatta, è tutta una serie di piccoli accorgimenti che danno la sensazione della realtà al giocatore: quando si entra nella Tech Room per osservare la schematica delle varie unità presenti nel gioco e la luminosità si attenua, si ha veramente la sensazione di essere all'interno di una sala di proiezioni olografiche, così come nel briefing delle missioni.(...)
Premetto che la versione che ho provato girava su un Intel 486 dx2 66 Mhz da me personalmente overclockato ad 80 Mhz, comunque non ritengo che sistemi inferiori possano ottenere risultati meno soddisfacenti visto che lo scopo primario dei programmatori è stato quello di realizzare un gioco che risultasse fluido anche sulle macchine dotate di processori SX. Per quanto riguarda il sonoro non posso far altro che consigliare caldamente a tutti di procurarsi una delle schede audio della seconda generazione (Gravis UltraSound, Sound Blaster AWE32 o la nuova Trust) che permettono di ascoltare i brani in modalità General MIDI; vi assicuro che ne vale la pena e, quando si passa da una scheda a modulazione di frequenza come la Sound Blaster (con 2 soli canali DMA) ad una che lavora a sintesi d'onda come la GUS (con ben 32 canali DMA indipendenti dal processore principale), la differenza si sente. Il mio consiglio è di acquistare una GUS, sia per l'ottimo rapporto qualità/prezzo, sia perché, essendo la prima ad essere uscita, gode di un vasto supporto tecnico e software.
D'altronde, per sentire un'orchestra in casa che suona la colonna sonora di Guerre Stellari una

piccole spesa imprevista si può anche fare....o no???
Roberto "BASTARD!!" De Luca di Pescara

INTERVISTA

Quella che state per leggere è l'intervista allo Jedi più famoso che abbia mai calcato le scene hollywoodiane. Dopo aver salvato l'universo dall'imperatore Tatooine, salvato Leila dalle grinfie di Jabba The Hubb, restituito le caramelle ai bambini e trovato un milione di posti di lavoro...no, forse questo c'entra poco.
Luke Skywalker risponderà in esclusiva alle domande che i lettori ci hanno mandato con gli appositi piccioni allegati al numero precedente.
- Salve Luke. Cosa ricordi più volentieri della tua esperienza cinematografica?
"Sicuramente Leila, di cui la forza scorreva possente, ma sopratutto nel suo reggiseno..."
- Va bene così, basta. Quali sono stati i momenti più difficili?
"Sicuramente durante la scena nella quale combattevo contro il Rancor, con quel suo alito m'ha fatto venire l'orticaria e altre sedici malattie della pelle... Un'altra scena molto complicata è stata quella del duello finale contro Darth Vader: provateci voi a rimanere seri mentre un tizio con una tuta di pelle nera e un casco ti intima di passare al lato oscuro della Forza. Inoltre le vere spade Jedi non sono mica quei girarrosti che ci facevano usare! Piuttosto sono simili a quelle che usano i Power Rangers, miei cari amici. Già che ci sono vorrei salutare anche Zach di Bayside School e Brenda di Beverly Hills."
- Girare un film comporta dei sacrifici?
"Sicuramente molti e di vario tipo. All'inizio ero un po' riluttante verso quell'amputazione della una mano che dovevo subire nella Città delle Nuvole, ma i miei dubbi sono subito spariti contando gli zeri della cifra che stava in fondo al contratto. Inoltre dividevo il camerino con uno schifosissimo Wookie, avreste dovuto sentire come puzzava..."
- Cosa fai, ora, per vivere e che progetti hai per il futuro?
"E' una bella domanda. Questo per me è un periodo un po' particolare. Credo che fonderò una casa di software, sai com'è, questo è un campo molto promettente. Prima vendevo caccia ribelli usati, ma ho scoperto presto che non fregava niente a nessuno tenere un aereo lungo dieci metri in garage, soprattutto perché pochi hanno un garage lungo dieci metri. Avevo anche provato ad aprire una scuola per cavalieri Jedi su Dego-Bar, ma vivere in mezzo alle paludi non faceva bene ai miei reumatismi."
- Parteciperai anche tu alla continuazione della saga di Star Wars?
"Sicuramente. Sento molto la mancanza del pubblico cinematografico, per non parlare dei suoi soldi. Oltretutto avevo finito tutte le tazze e le magliette che mi avevano dato dopo l'uscita del film, e io adoro tenere la mia faccia sullo stomaco..."
- Non hai mai freddo vestito in quel modo?
"Si, ma le esigenze d'immagine sono quel che sono."
- Che la Forza sia con te, allora. Arrivederci e buona fortuna!
"Grazie mille. Vorrei precisare però che tra gli Jedi non ci si saluta mai così, soprattutto per esigenze di tempo. Di solito basta un ciao".
Luca "Skywalker" Candela di Casale Monferrato

CINEMA CHE PASSIONE

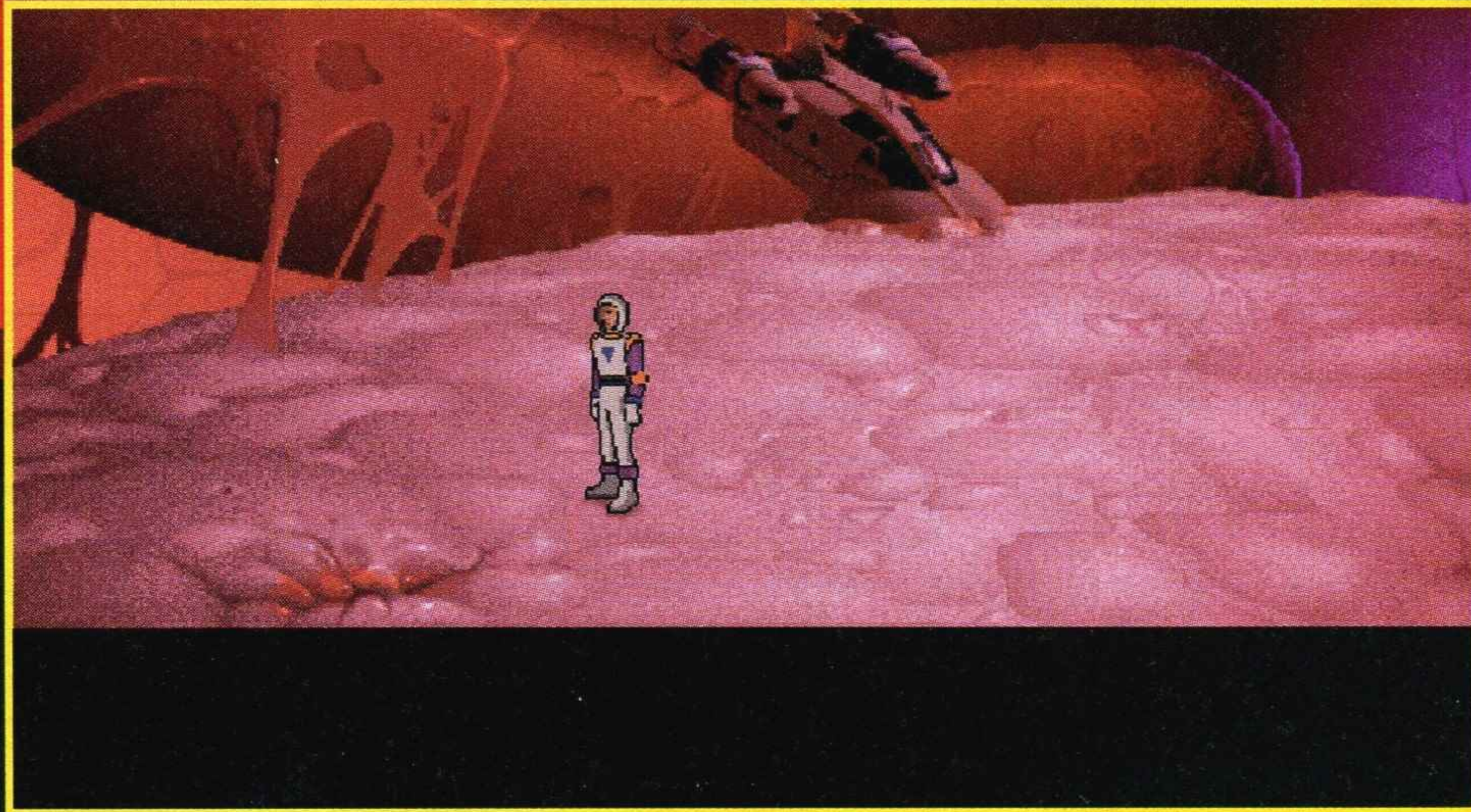
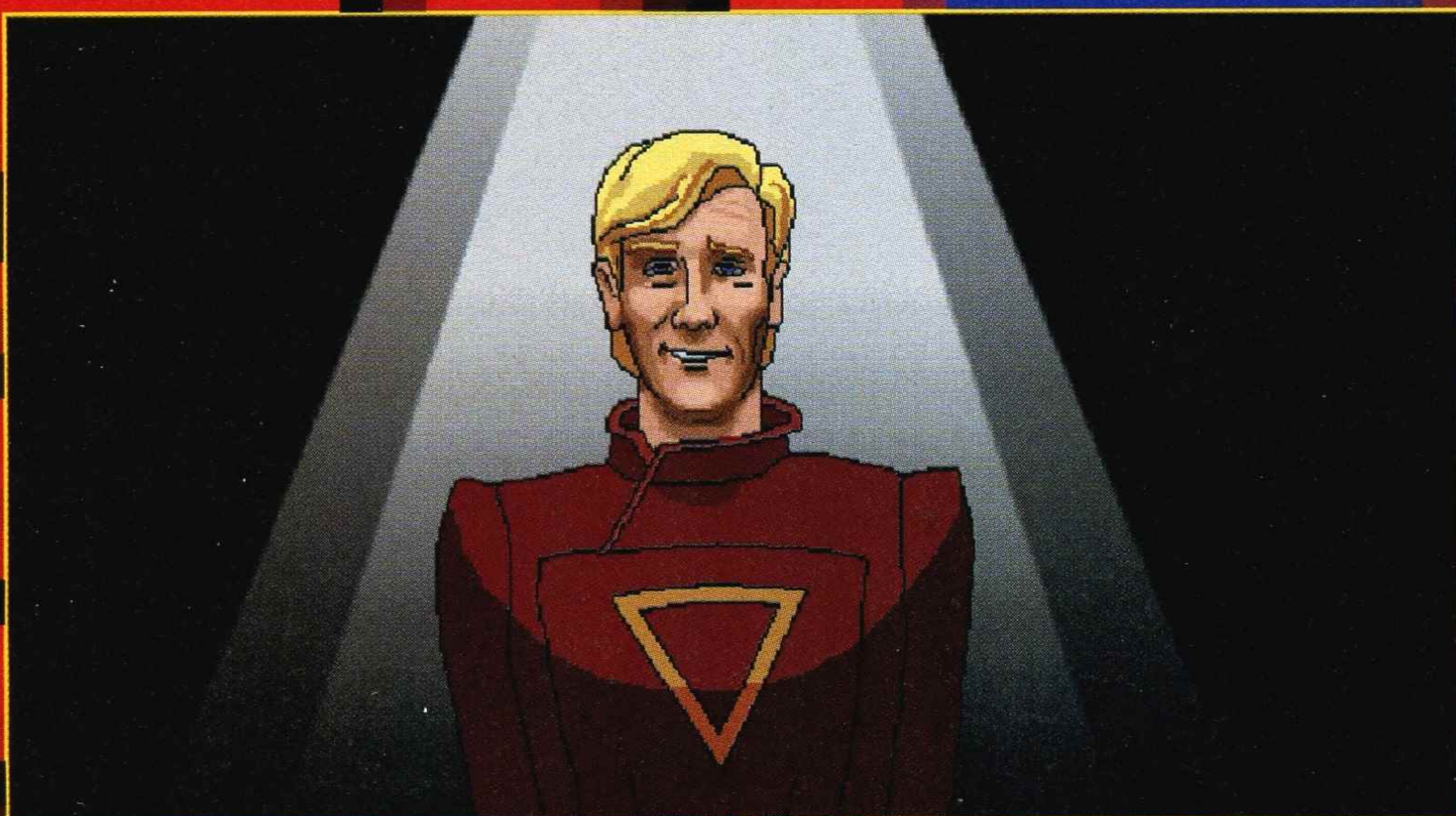
Devo a Star Wars la mia passione per il cinema e questo basta per considerarlo il mio film preferito.
Era l'autunno del 1977 quando mio padre, vorace lettore di fantascienza, tornò da un viaggio all'estero con un libro paperback che, rispetto a molti altri, conteneva al centro delle foto: ne fui incuriosito, ma certo non poteva prepararmi all'impatto che avrei subito qualche settimana dopo al cinema. La sala era il Volta, a Como, ora chiusa (come altre in questi anni), e proiettavano Guerre Stellari, il film tratto da quel romanzo avventuroso capitato in casa. Avevo circa dieci anni ed ero abituato a vedere quasi esclusivamente film d'animazione targati Disney (ero scettico verso personaggi in carne ed ossa).
La mia fantasia era nutrita grazie a Topolino, Asterix, qualche raro cartone televisivo (un classico l'appuntamento con lo Scacciapensieri della TV Svizzera) e molte fiabe, lette o ascoltate. Mi piacerebbe potermi osservare, quella sera, davanti a immagini di una potenza evocativa ancora sconosciuta: bocca aperta e occhi sgranati, indifeso contro una gioia e uno stupore mai provati. Eppure ogni elemento mi era familiare: il bene contro il male, l'uomo nero, la principessa, ma questa volta erano ordinati con una carica spettacolare travolgente.
Quella era l'avventura, la fiaba, il tempo o l'isola che non c'è!
Faticai a dormire, quella notte. Fissavo il buio che rapidamente si popolava di personaggi e astronavi mentre nella mia testa riecheggiavano i suoni esplosivi e l'epica musica di Williams.
Tornai a vedere il film al cinema in altre cinque occasioni alle quali si sono aggiunte in seguito le opportunità offerte dalla televisione e dall'avvento del videoregistratore.
Naturalmente non fui immune dalle tentazioni del merchandising, fu inevitabile, così, la caccia a pupazzetti, libri, figurine, modellini. Ma era un consumo sano, credo, diverso da quello serializzato e rapidamente sostituibile imposto dai ritmi attuali che impongono eroi e relativi giocattoli con la frequenza delle sfilate di moda; non voglio però generalizzare, anche perché ho fiducia che i bambini di adesso riescano ancora a godere e a emozionarsi davanti a belle immagini e storie. Solo, spesso non gli si lascia il tempo per rielaborarle e legarsi ad esse.
Io sono ancora qui a giocare a Rebel Assault e X-Wing, la stessa tastiera che uso in questo momento diventa la mia arma per abbattere i caccia Tie e afferrare l'innocenza e i momenti magici di quella prima volta. E pensare che il mio maestro delle elementari, al quale penso con affetto, mi aveva ammonito vedendo i disegni che testimoniavano la mia passione per il film: "Vedrai che a diciotto anni avrai altri interessi e avrai dimenticato tutto ciò". Mi piacerebbe smentirlo simpaticamente, ma può darsi che ora sia lui a non ricordarsi quella frase tra le tante che distribuiva con saggezza agli alunni che si preparavano alla vita. E la mia vita, come dicevo, ha riservato un posto speciale al cinema, grazie a Guerre Stellari. Infatti non solo ho amato quella storia e i suoi personaggi, ma ho imparato che il grande schermo poteva fornirmi grandi emozioni. Ora, se apprezzo Woody Allen, Orson Welles, Billy Wilder, Francois Truffaut, Alfred Hitchcock lo devo a quella "stellare" iniziazione.
Franco Santini di Cremnago (CO)

SPACE QUEST 6

PRIMA IMPRESSIONE

Torna Roger, torna Space Quest, torna a casa Lassie... quest'ultimo non c'entra niente ma avevamo bisogno di due righe in più per allungare il sommario!

I sequel sono una caratteristica dell'ambiente cinematografico, e su questo non ci piove. Qualcuno di voi ricorderà di aver visto sugli scaffali della propria videoteca "L'ululato 7" ultimo di una sterminata serie inaugurata dal geniale Joe Dante e non sempre all'altezza della sua fama in tutti gli episodi, per dire la verità, e molti di voi conosceranno a menadito i cinque Rocky, cinque che hanno fatto la gioia di milioni di spettatori in tutto il globo.
Ma se il cinema è deciso a sfruttare fino in fondo le proprie idee, a spillarne ogni goccia del loro potenziale economico, il mondo videoludico non sta certo lì a guardare.
Questa prima parte del '95 ci ha già regalato la settima avventura di King's Quest, firmata come al solito da Roberta William, e ora sempre in ambiente Sierra sta per arrivare sugli scaffali dei negozi il sesto episodio del gettonatissimo Space Quest.
Il protagonista è sempre il solito Roger, con tanto di chioma bionda al vento (quello siderale), ma questa volta la sua missione si svolge in uno scenario meno spaziale del solito e più intimistico.
Infatti Roger viene "iniettato" all'interno del corpo di una ragazza e attraverso arterie, vene e capillari deve cercare di raggiungere

Una missione molto poco spaziale e molto "Intima"...

il cervello della donzella per valutarne i danni. Infatti la povera figliola ha subito un trauma che le ha fatto perdere la memoria. A questo punto la maggior parte di voi starà battendo il palmo aperto e appiccicaticcio sulla fronte esclamando: "Ma è come in quel film... come si chiama: 'Gita pazzesca'... No forse: 'Itinerario Allucinato'..." Va bene, non sforzatevi ulteriormente, il film era: "Viaggio allucinante", di cui è stato fatto qualche tempo fa un remake intitolato: "Salto nel buio".

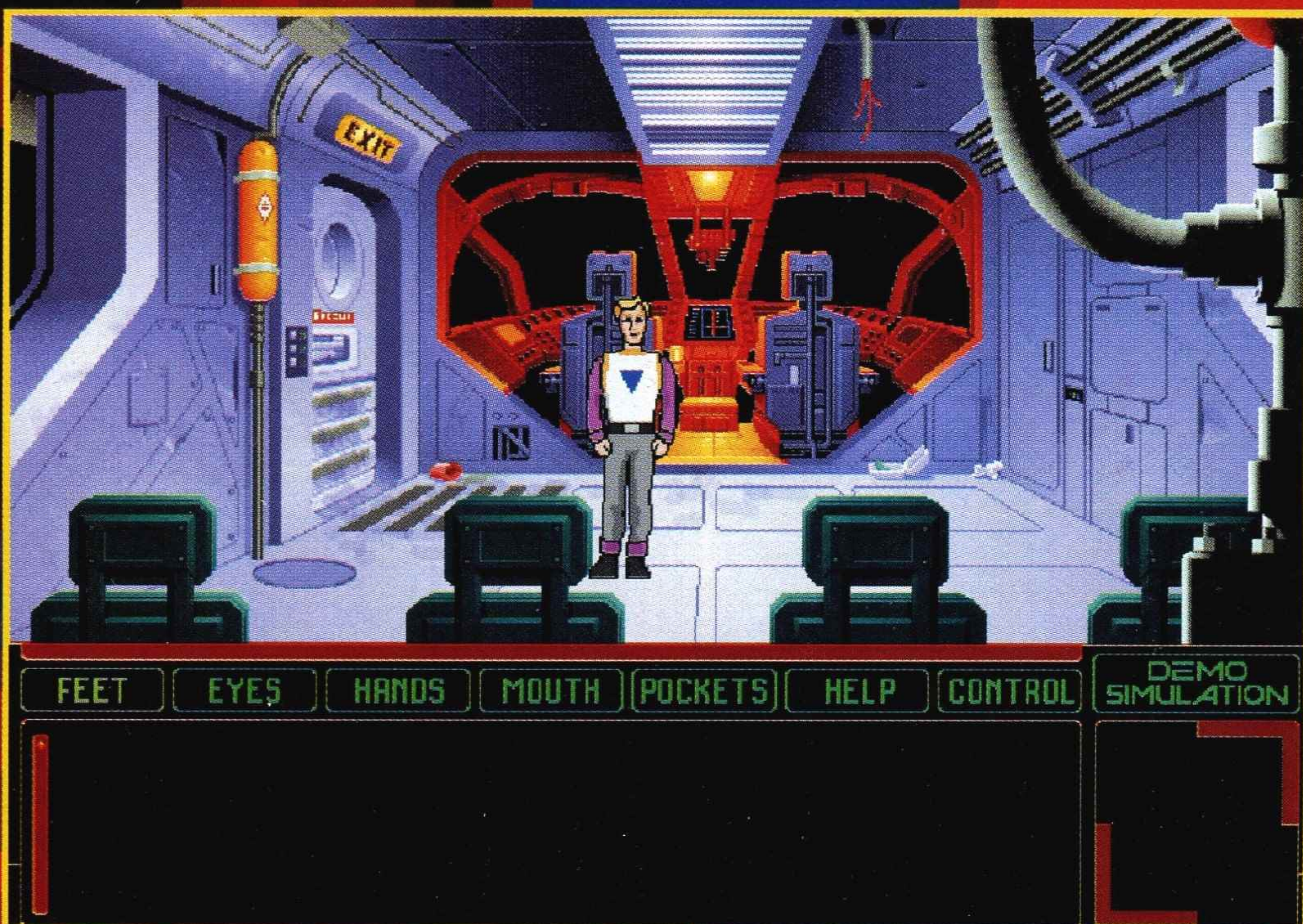
FEET EYES HANDS MOUTH POCKETS HELP CONTROL DEMO SIMULATION

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
920

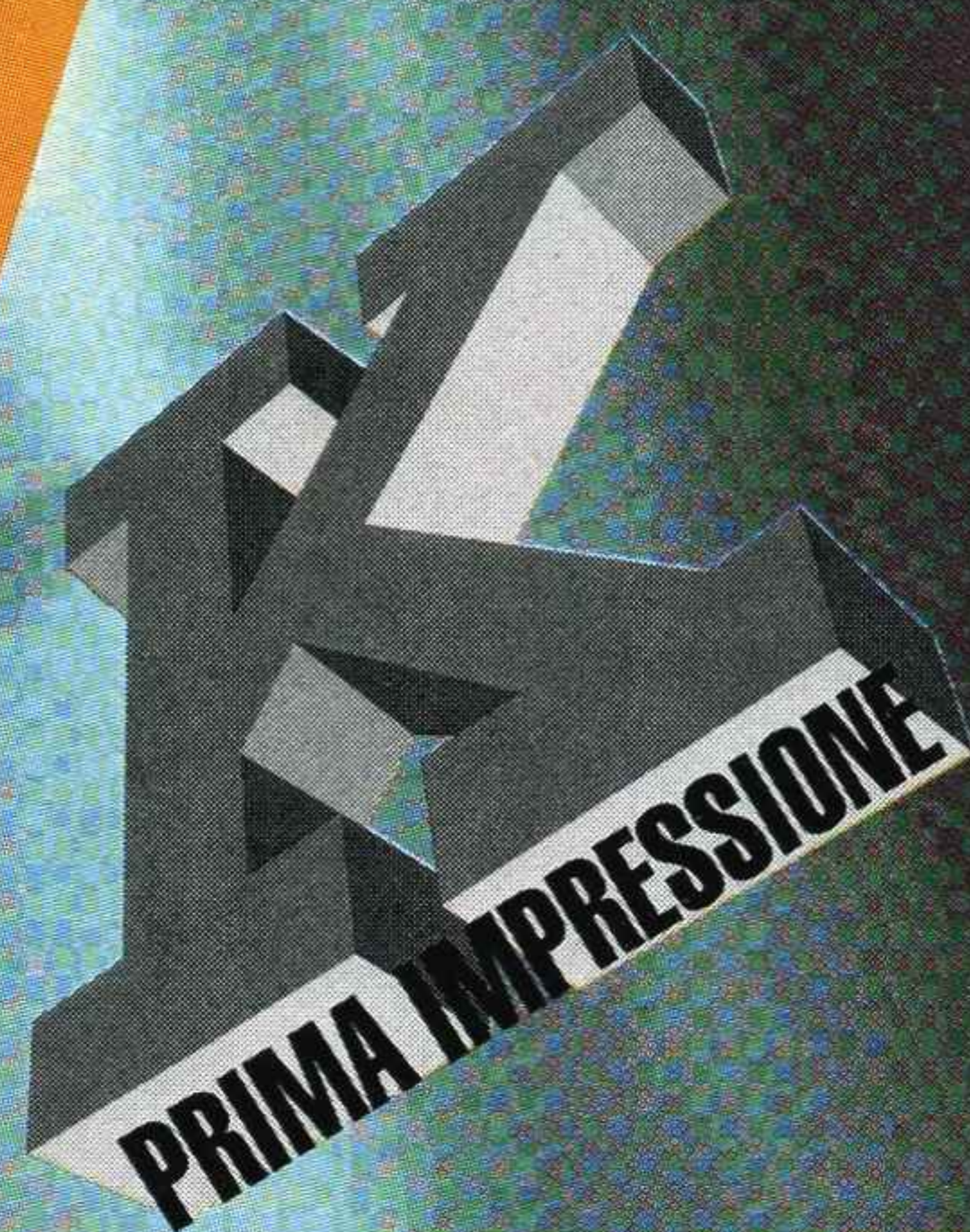
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G	
A	
QI	
FK	

Lo so, lo so, King's Quest si era meritato un bel 980, che per alcuni lettori era risultato scandaloso, sopratutto se si considera che in questo 1995 solo un'altro gioco oltre a KQ era riuscito ad aggiudicarsi un voto tanto alto e stiamo parlando nientepopodimeno che di: Full Throttle. Ma la domanda è: "Perché scandaloso? Forse King's Quest non si meritava un bel 980?". Riflettete secondo coscienza e poi datemi una riposta che non sia solo il frutto di un estemporaneo sfogo emotivo, scommetto che molti di voi troveranno, sopratutto dopo aver giocato a fondo KQ, il 980 più che ragionevole.
Tutta questa premessa per dire che Space Quest pur avendo molti dei pregi di King's Quest e pur valendo potenzialmente un 980, per il momento, in sede di prima impressione, si ferma a 920. Comunque un voto tutt'altro che trascurabile, e determinato in gran parte dai suoi "meriti grafici". I fans della Sierra e di Roger in particolare non disperino: siamo sicuri che nella recensione vera e propria Space Quest risalirà... Fino a dove? Beh, non si sa, non poniamo limiti alla provvidenza!

Quindi lo scenario è quello del corpo umano esplorato in tempi non sospetti sia da Piero Angela che dai cartoonist giapponesi. Ma in questo caso, il dettaglio della grafica e le animazioni, sono senz'altro superiori a qualsiasi prototipo messo in circolazione dai disegnatori dagli occhi a mandorla.
Grafica renderizzata in 3D e dialoghi digitalizzati anche in Italiano rappresentano il solito contenuto del CD.
Naturalmente come era già successo per King's Quest 7 tutta questa meraviglia richiederà un bel 486 a 66 Mhz e 8 Mb di RAM, senza peraltro trascurare la necessità di fare un bel boot disk, perché altrimenti l'unica cosa a girare saranno gli attributi personali...

Un viaggio nel corpo umano, sulle orme di Piero Angela...

Insomma una grande grafica, un'avventura complessa e un'ambientazione abbastanza originale, anche se mutuata dal mondo cinematografico.
Cosa chiedere di più ad un videogioco? Semplice: un'interfaccia semplice e pratica! Ebbene Space Quest 6 vi dà anche questo, migliorando in modo sostanziale l'interfaccia dell'ultimo episodio, che tutto sommato non era poi così male...

SHADOW of the EMPIRE

PRIMA IMPRESSIONE

Il trend del momento è quello di produrre videogiochi in full-motion con attori veri... bene Shadow of Empire in un filone già molto affollato riesce ancora a stupire...

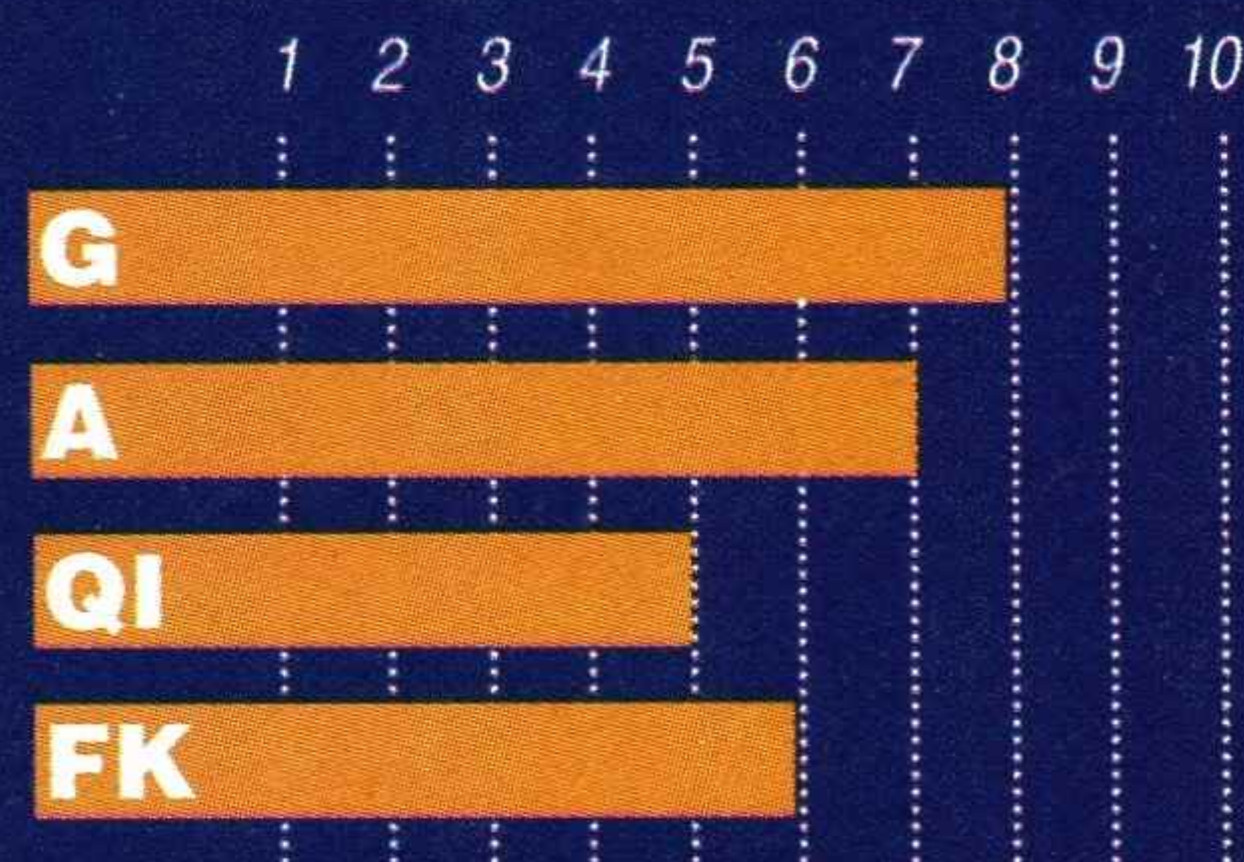
Per decenni le guerre devastarono Chromos. Le armate Drulliane si trovarono a dover fronteggiare un nemico da loro stesse partorito: il robot Titan Net. E lo sconfissero. Che la guerra civile fosse finalmente scongiurata?

20 anni dopo...

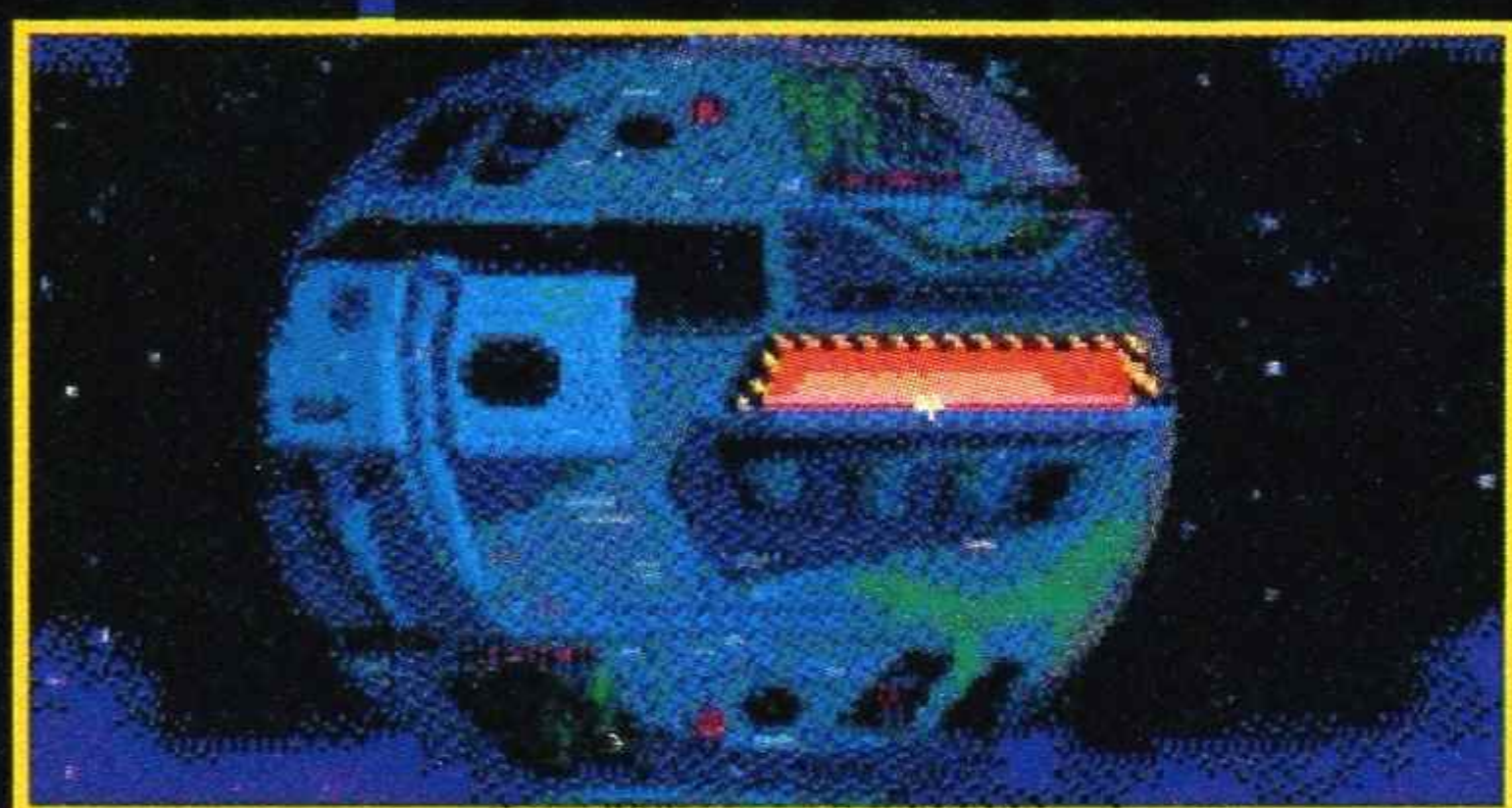
Grazie alle numerose cariche pubbliche occupate da alcuni loro confratelli, i Kaiiniani si sono finalmente insediati nelle città Druilliane e ne stanno lentamente scalando il potere politico. Loro massimo rappresentante nonché portavoce è la bellissima Caro. Ma il pericolo trama nell'ombra: Caro ed il suo popolo sono infatti visti come un grande pericolo per la loro intelligenza da Ben Harris, figlio del Grande Stratega Val, l'ormai vecchio eroe che riuscì a sconfiggere Titan Net. Durante una tempesta, il flyer che sta trasportando Caro a casa precipita. Nessun superstite sembra aggirarsi tra la carcassa del velivolo. Cosa succederà ora... Arriveranno l'impero, i pretoriani, l'aviazione, la marina, le navi spaziali, le unità imperiali fedeli alla cara... Caro, tutto con un grande contorno di strade, rotaie, fortini, unità di supporto vitale futuristici ed incredibili nella loro definizione grafica. Tutto quanto potreste sognare da un grande gioco d'azione ed anche di più. Se non altro, pensate alle decine di comparse chiuse nei capannoni che sudano sotto i riflettori dei teatri di posa della ProfiMAZ in quel di Bochum, Germania. Shadow Of The Empire: il proseguimento ideale della saga di Battle Isle in un vero filmato digitalizzato in parecchie settimane di lavoro.

Luca Fassina

K VOTO PRIMA IMPRESSIONE 871

	1–10
G	8
A	7
QI	5
FK	6

Non è Daedalus Encounter, The Last Dynasty o Burn:Cycle, tanto per citare un titolo coi fiocchi per Cd-i, però Shadow of Empire si ritaglia il suo giusto spazio di popolarita a fronte di una grafica come di solito, almeno nel caso fi film digitalizzati, ad alto livello.

CHEWY ESCAPE FROM F5

Alieni rosa che fanno a laserate con omini verdi dentati... Bleah, sembra un film di Ed Wood, invece è il nuovo demenziale punta e clicca della Ubi Soft.

Avete una passione per i marzianini rosa, dentati tipo Jerry Lewis (nel senso che è dentato, non che è marziano...) dei tempi d'oro e con due antennone sporgenti nel perfetto stile fantasy? Bene allora abbiamo sotto mano un punta e clicca che fa per voi: Chewy, Escape From F5.
Il genere è alla Lucas, con qualche risvolto demenziale in più.
Il nostro simpatico eroe, Chewy, mentre è in missisone di ricerca, del collega, un altro nanerottolo rosa che di nome fa Lt. Clint, viene catturato dai Borks, altri nanerottoli verdi dotati di una formidabile dentatura e dall'aspetto di un'anguria con seri problemi di look e maturazione.
Bene, Chewy viene portato al quartier generale dei Borks, il planetoide F5, immaginate una specie di "Morte Nera" dopo uno sciopero di sei mesi di tutte le imprese di pulizia della galassia, e da qui deve tentare disperatamente di scappare.
La missione è semplice: aiutare il buon Chewy a fuggire da F5, l'impresa non sarà delle più ardue, tuttavia si verificherà un piccolo contrattempo: durante la fase di rientro a Terra, mentre i due piccoli alieni sono inseguiti dai malvagi Borks, si verifica una falla spazio temporale che risucchia la navicella del povero Lt. Clint. Chewy si ritroverà separato da Lt. Clint da qualcosa come 1500 anni. Nell'ordine il nostro simpatico marziano "pink" dovrà:
ritrovare Lt. Clint;
Scoprire quale significato abbiano le misteriose statue di Lt. Clint Rinvenute in una misteriosa giungla del Sud Ameria;
Recuperare il Red Glump, sottratto ai Borks.
Naturalmente con il vostro aiuto e quello di due simpatici terrestri!

C. M.

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
845

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

Onesto "punta e clicca" stile Lucas che ha il pregio di girare, nonostante la buona grafica, su un hardware 386 a 40 Mhz con 4 Mb di RAM.

Dr. Drago's Madcap Chase

PRIMA IMPRESSIONE

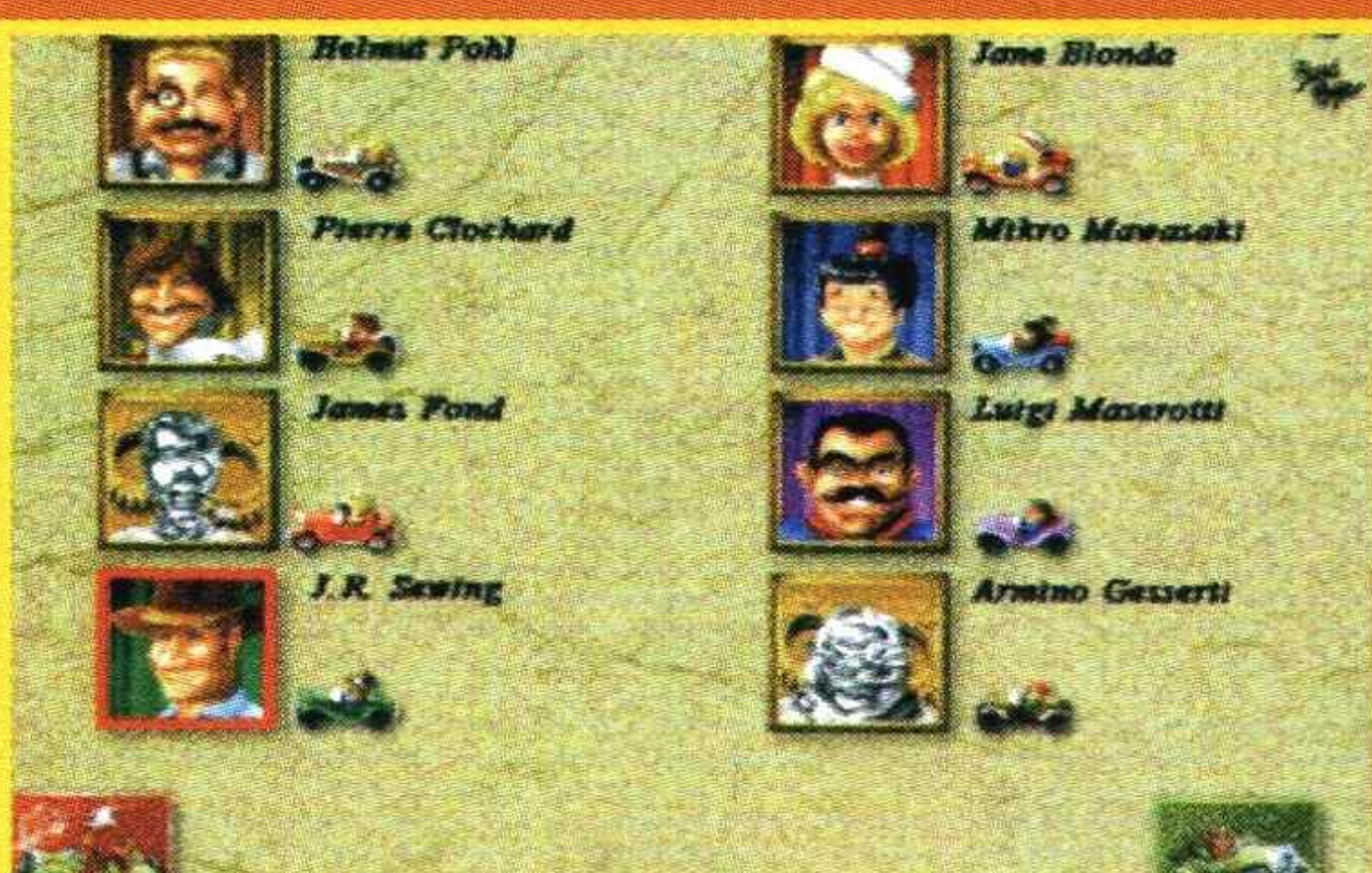
K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
800

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G	
A	
QI	
FK	

Dr. Drago's ha dalla sua una richiesta piuttosto modesta in termini di hardware, girando su un 386 con 33Mhz e 4Mb di RAM, anche se per girare al meglio si consiglia un 486 a 33Mhz con 8 Mb di RAM. Per il resto un simpatico gioco modello monopoli da consigliare soprattutto agli amanti del genere strategico.

Finalmente un bel gioco da tavolo che rievoca i pomeriggi nostalgici passati a giocare a Monopoli.

Quanti tra voi non hanno mai giocato a Monopoli alzino la mano. Bene, quanti hanno finito almeno due partite su dieci? Eppure ogni tanto ci si ritorna, si spolvera la vecchia scatola in cima all'armadio e si riprova a portare a termine l'estenuante partita. Ebbene, per voi caparbi è arrivato Dr. Drago's Madcap Chase. Meno estenuante del gioco da tavolo, più ricco di imprevisti e carte bonus e... con la partecipazione straordinaria del Dr. Drago in persona.
Lo scopo del gioco è percorrere l'ardua via per il successo e la ricchezza, fare un sacco di soldi e concludere la partita con il conto in banca più alto. Semplice? Sì, se riuscirete ad essere nel posto giusto al momento giusto. Dovrete essere infidi e viscidi, soprattutto con gli amici; dovrete avere tanta scaltrezza quanta fortuna, ma soprattutto dovrete stare attenti al Dr. Dragon: se riesce a prendervi vi ruberà tutti i soldi, venderà tutti i vostri possedimenti, sequestrerà le preziosissime "carte fortuna" ed userà il vostro denaro per regalarsi delle costosissime macchine sportive... se vi andrà bene.
Cento città europee tra le quali poter scegliere lo scenario più bello o divertente, oltre seicento differenti proprietà da vendere, comprare, truffare, scambiare per accumulare la maggior quantità di vil denaro nel minor tempo possibile (determinato tra i cinque giocatori prima dell'inizio della partita!). Il tutto si muove in un mondo popolato da simil cartoon ai limiti dello spiscio. Basta stare alzati sino alle quattro della mattina - a meno che non lo decidiate voi - per vedere chi è il *De Paperoni* della situazione. E' il momento di Dr. Drago's Madcap Chase, e buona fortuna.

Luca Fassina

ALBION

PRIMA IMPRESSIONE

Un role-game un po' diverso dai soliti. Albion è un ecosistema realizzato con grande impegno da una popolazione di Celti progredita fino all'anno 2000. Pacifici e dediti al lavoro dovranno fronteggiare insieme a voi una minaccia spaziale...

Albion è un'isola abitata da una popolazione celtica. Pur essendo un Gioco di Ruolo non si parlerà di Elfi, Nani, Orchi... è invece basato sull'ipotesi di un futuro differente, un futuro ipotetico dove esiste una cultura celtica "pura", non influenzata - come nella nostra storia - dall'incontro con Greci, Romani, Cristiani. Su Albion i Celti hanno avuto circa 2000 anni per evolversi serenamente, ma ora gigantesche navi spaziali sono discese dal cielo per rubare i minerali di cui il sottosuolo è ricco. Senza usare troppo riguardo per la flora locale stanno devastando superficie e sottosuolo: il pianeta è in pericolo di morte. A voi trovare una soluzione rapida ed efficace. Albion è un vero ecosistema che riproduce una società-tipo, con tutti i suoi problemi: culture differenti, complotti globali.

Grazie alla ricchissima ambientazione in 2D ed alla possibilità di avere una dettagliata prospettiva a volo d'uccello è facile orien-

Pur essendo un gioco di ruolo non si parla di Elfi, Nani, Orchi...

tarsi con un solo colpo d'occhio nella dettagliatissima mappa autotracciante. Ulteriori innovazioni in 3D coronano il tutto con la sensazione di un'immersione globale. Cosa importante, "questo - dicono orgogliosi gli ideatori - è un gioco moderno ad attualissimo che però non richiede un Pentium per poter giocare". L'alta giocabilità è data anche dal fatto che non bisogna salvare - o peggio ancora ricominciare dall'inizio - oghni due per tre: la vivibilità è infatti abbastanza alta, basta porre un minimo di attenzione. Il combattimento non prevede un clickaggio continuo: basta selezionare le singole azioni dei propri personaggi per poi lanciare il tasto-combattimento ed assistere ad una simulazione in piena regola. Oltre 100 box per il salvataggio, un massimo di sei persone giocanti con una sola limitazione: i personaggi iniziali non possono essere modificati (tranne che per l'abbigliamento e per i tratti somatici) a causa della trama, cucita appositamente sulle loro personalità. Come? Che palle? Ma no: il gioco diventa comunque interessante a seconda che lo viviate da uomo o da donna, nonché a seconda della professione scelta. E allora che aspettate... intrecciate i vostri capelli e lisciate le vostre lunghe barbe: Albion vi aspetta.

Luca Fassina

Il gioco può essere vissuto sia come uomo che come donna... All'insegna della più completa parità

K VOTO
PRIMA IMPRESSIONE
870

	1-10
G	7
A	6
QI	6
FK	7

Albion è un classico role-game. O meglio, rifacciamo, Albion è un role-game classico più per modo di dire che di fatto. Infatti propone una serie di innovazione interessanti, la prima tra tutte, la trama piuttosto interessante e innovativa. Poi da non sottovalutare una serie di opzioni che aumentano in modo impressionante la giocabilità. Pur essendo un gioco consigliato soprattutto agli appassionati del genere, può essere un utile "palestra" per i neofiti che vogliano addentrarsi nel magico mondo dei giochi di ruolo.

Ooh.

Seleziona una partita da CARICARE

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

IL NUOVO CHE AVANZA...

In un numero interamente dedicato al mondo dei T.N.T., non possono certo mancare le soluzioni "nuove di zecca" che si mixano con i grandi classici.

Da tempo lo spazio T.N.T. ha assunto nel giornale uno spazio sempre più importante, in risposta alle crescenti esigenze dei lettori che rimangono sempre più spesso impantanati nelle sabbie mobili dei nuovi complicatissimi "punta e clicca".

Bene, in questo numero speciale di agosto, questa è la sezione dedicata proprio ai giochi attuali, quelli più gettonati.

Si tratta proprio dei giochi più difficoltosi di questa stagione, quelli che hanno impegnato più a fondo i nostri esperti del T.N.T.

Discworld, ad esempio, costituisce per molti lettori un vero e proprio incubo per la complessità degli enigmi. Del resto anche qui in redazione siamo rimasti bloccati per un bel po' di tempo prima di raggiungere l'agognata fine. Idem con patate per Cyberia che è stato risolto dal buon Fassina in zona Cesarini.

Per non parlare di Alien Legacy, che nel momento in cui sto scrivendo questa introduzione non si sa ancora se arriverà in tempo utile per la pubblicazione... Siamo nelle mani del buon Monticelli...

Annulla.

MASTER OF MAGIC

Ecco l'introduzione ragionata a Master of Magic, un gioco che per le molte variabili interdipendenti e per la grande gamma di possibilità interpretative che presenta, può risultare all'approccio assai rognosetto.

Il nocciolo del gioco è in fondo semplice: siete un mago in competizione con altri colleghi. Tra i maghi, come dimostrano le levate di scudi di Casella e Binarelli di fronte ai supposti voli dell'arcimago e playboy internazionale David Copperfield e le "suggestive" (?) polemiche che hanno seguito le dichiarazioni - invidiose - dei maghetti nostrani, c'è parecchia competizione. Un mondo dove bisogna farsi strada a forza di incantesimi, sortilegi, truccazzi, e gomitate tra le costole. Il vostro obiettivo finale infatti, è quello di diventare il maggiore esperto di magia di tutto l'universo. Per ottenere questo obiettivo avete a vostra disposizione due strade.
a - Il "metodo bruto", cioè l'eliminazione con le brutte di tutti gli altri contendenti, cosa che vi permetterà di essere, a ogni buon titolo, e per "tacito" assenso della concorrenza, il MIGLIORE.
b - La maniera dolce; che richiede una applicazione costante, studi assidui, una dedizione alla ricerca, al perfezionamento nelle arti della magia e dell'illusionismo, al termine del quale potrete diventare Mastery Spell, ovvero la cremé de la cremé dei maghi di tutto l'universo.
Quale che sia il metodo che adotterete, il bastone, o la carota, dovrete costruire e gestire complessi abitativi, armamenti e utilizzare sortilegi e armamentari da mago.
Nel livello difficile del gioco, la modalità normale è probabilmente il migliore atteggiamento per iniziare la scalata al tetto delle capacità ammaliatrici. - Le opzioni "intro" e "easy" sono piuttosto elementari.
Gli altri parametri per poter cominciare la partita sono:
Gli avversari, l'estensione dei vostri territori, e la magia da adottare.
Per quanto concerne gli avversari, più saranno e più ve li troverete di mezzo nel corso del gioco; innalzando così la difficoltà del gioco.
La dimensione del territorio - Land Size -, è un parametro molto importante che condiziona fortemente il carattere del gioco. E' opportuno optare per territori piuttosto estesi - Large - , che permettano ai vostri scagnozzi di reperire con più facilità e molto più rapidamente oggetti magici e aree idonee ed in cui è assai più facile armare e radunare grandi armate. La scelta di un territorio di dimensioni più modeste - Small -, al contrario, vuol dire il più delle volte ritrovarsi su di una piccola isola in cui ci si deve barcamenare ad ingegnarsi sul bibì e sul babà, su come espandersi in altri territori, ecc. Il tutto nel frattempo che gli altri maghi diventino delle vere e proprie superpotenze oscurandovi dai mercati ed ampliando le proprie conoscenze tecnologiche.
Senza dimenticare che in Master of Magic dovete anche e soprattutto vedervela con il fattore tempo; in minor tempo riuscirete ad accumulare potenza e risorse, e più sarete in grado di affrontare il vostro avversario virtuale, messo in campo dal software (programmato da uno dei massimi strateghi di tutti i tempi), un tipo che non ha certo bisogno di stare a fare sperimentazioni di alta strategia, e che gira secondo coordinate che mirano in maniera efficiente e razionale a cancellarvi dal teatro dello scontro nella maniera più veloce possibile.
La potenza - o potenziale magico è un ingrediente indispensabile per riuscire, e si genera principalmente da due luoghi: i "Magic Nodes", o risorse di energia; e in un tipo

particolare di costruzioni. Le risorse di energia si trovano ripartite a caso sulla mappa del mondo. Se intendete giocare in maniera piuttosto espansionista, creando grappoli di città in ogni angolo del globo, potrete ricavare la massima potenza possibile da tutti i magic nodes che incontrerete: in questo caso potrete selezionare l'opzione "powerfull" per quel che riguarda la magia da adottare. Se, in caso contrario, preferite adottare una politica meno aggressiva, con una gestione molto oculata dei vostri possedimenti, con una cerchia ristretta di città molto progredite e molto ben difese, cercate di ricavare la vostra forza magica dai luoghi misteriosi delle vostre città e scegliete l'opzione "weak" per i vostri sortilegi.

E ora, affrontiamo la creazione derl vostro mago. Questa è un'operazione che richiede una certa riflessione; e non a caso! I suoi risultati determineranno in modo decisivo la successiva modalità di gioco. Naturalmente potete opzionare uno dei quattordici maghi che vi vengono proposti, ma volete mettere il piacere che si prova a ritagliarsi addosso un "vestito di stelle" su misura?

La creazione di un mago segue tre tappe precise: l'identificazione, la scelta del tipo di magia da padroneggiare, la scelta dei sortilegi di partenza.

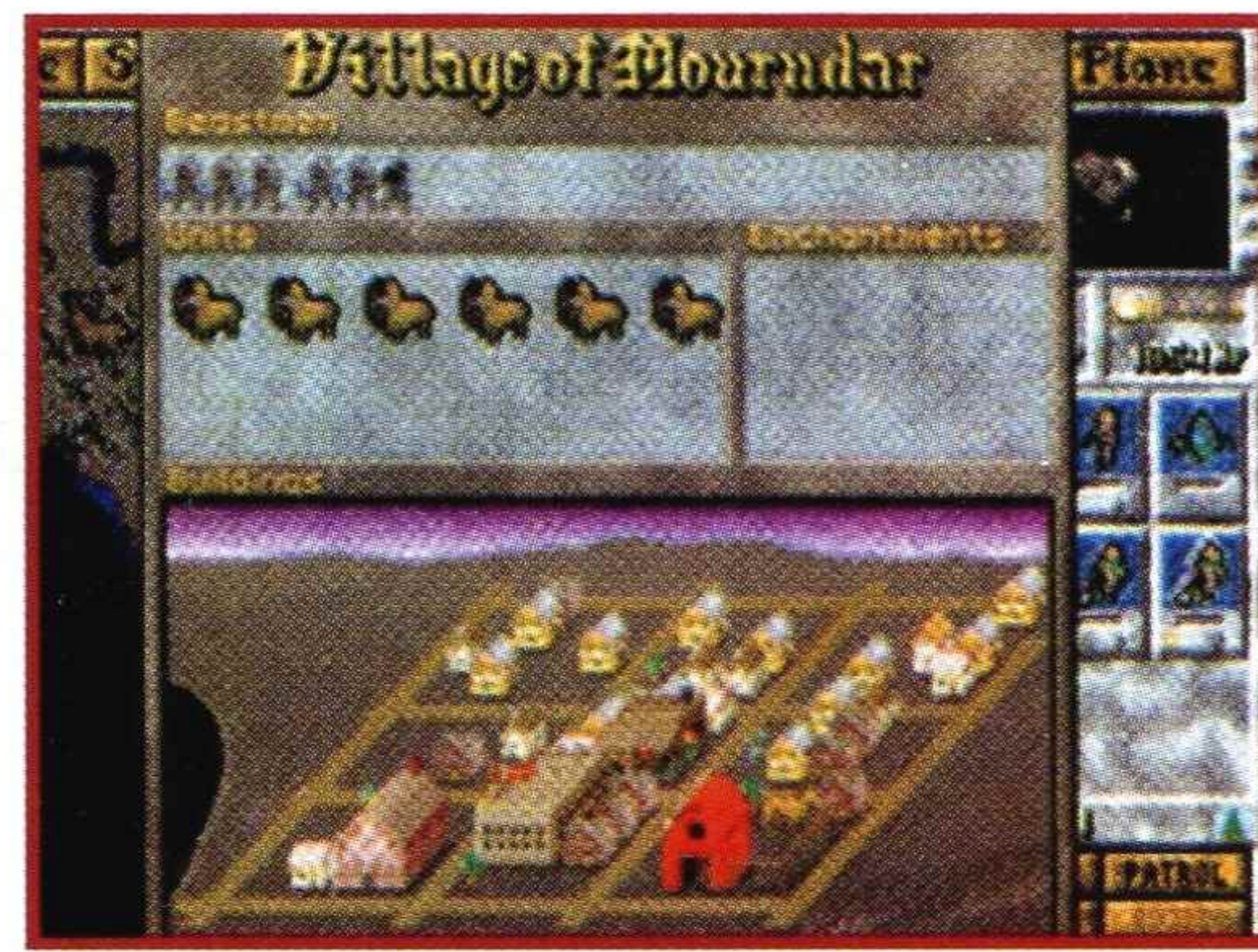
L'identificazione non ha proprio niente di originale: si tratta molto semplicemente di assegnare un nome e una faccia al vostro futuro stegone. Diversamente la scelta del tipo di magia da dominare occupa una parte molto più consistente del gioco, ed è una fase, quindi, che merita di venire considerata in dettaglio.

Sono sei i tipi di magia in Master of Maagic: la Magia della Vita, quella della Morte, la Magia del Caos, della Natura, La stregoneria, e L'Arcano.

Per inciso: un mago che possieda l'arcano non ha bisogno né di conoscenze particolari, né di libri magici. Gli incantesimi propri degli altri cinque tipi di magia, invece, non sono accessibili, se non debitamente accessoriati di voluminosi, monumentali libroni di incantesimi e stregonerie varie.

Sta a voi scegliere la giusta proporzione di libri di incantesimi; tenendo ben presente che avrete a vostra disposizione non più di undici libri; e che questi tomi magici non vi procureranno comunque, direttamente, la possibilità di produrre incantamenti, ma determineranno unicamente il tipo di sortilegio che sarete poi capaci di apprendere e di cui diventerete abili praticanti nel corso del vostro apprendistato. Uno sguardo alle informazioni relative al tipo di magia vi aiuterà a capire meglio le specifiche potenzialità, in vista delle scelte che orienteranno il vostro percorso di gioco. Ciascun tipo di magia offre sia sortilegi di carattere generale, che di applicazione bellica; molto utili per attaccare i vostri diretti avversari. E' consigliabile prendere in considerazione l'idea di fare uso di undici libri dello stesso tipo di magia. Allo stesso tempo sarà possibile diversificare la scelta, orientandosi poi verso lo sviluppo di un determinato campo di attività. (Ad esempio potete prendere cinque libri di diversi generi e i sei rimanenti relativi ad un solo e specifico tipo di magia).

L'unico vero limite si trova nell'impossibilità di disporre contemporaneamente, di incantesimi di Vita e di Morte. Per un approccio aggressivo, mirato alla distruzione dell'avversario, Caos e Morte saranno probabilmente i più efficaci: Vita e Natura saranno invece più idonei ad un'approccio più moderato e civile, dotto ed erudito. Stregoneria invece, è forse il miglior compromesso, se desiderate impadronirvi di un solo tipo di magia. Vi offre una gran quantità di possibili incantesimi e la giusta propor-

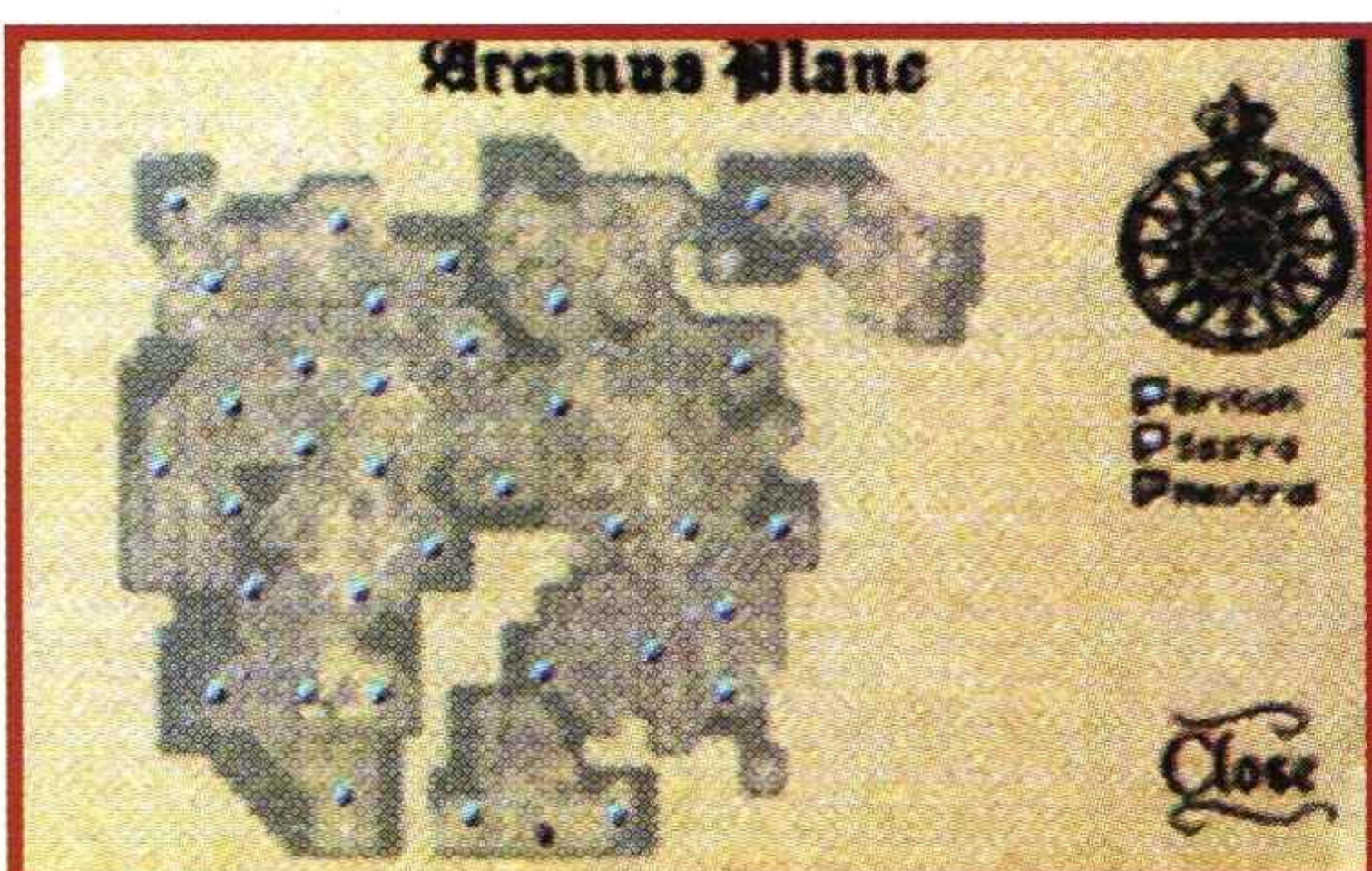
zione tra sortilegi di attacco e di evocazione di mostri. Il tipo Caos, dal momento che dispone del più alto numero di sortilegi da combattimento, è la scelta migliore per i maghetti aggressivi. In ogni caso è buona norma ricordare che più libri magici di una sola categoria avrete, più vi si presenterà la possibilità di imparare i sortilegi più rari di quella particolare magia. Non sottovalutate questo fatto, vista e considerata la grande importanza che riveste l'apprendimento della magia. Vi ritroverete ad usare incantesimi sia nelle fasi di combattimento, che nell'esplorazione dei territori, e migliori saranno le vostre arti stregonesche, e più sarete in grado di difendervi.

Dal momento che non potete possedere tutti gli incantesimi esistenti, dovete individuare la giusta proporzione tra tipologie e potenziali di apprendimento più adatti alle vostre caratteristiche e al vostro stile di gioco.

Nella scelta del tipo di magia, una opzione "Special Abilities" determina competenze particolari, utili al perfezionamento del vostro mago. Queste capacità sono visualizzate in alto sullo schermo tra le opzioni dei libri di magia e possono essere scelte al posto di qualcuno di questi. Anche se alcune "speciali capacità" possono valere in "libri" fino a 2 volumi - eh eh: il cambio, di questi tempi, non è vantaggioso -, è possibile impadronirsi di 11 Special Abilities, non prendendo alcun volume. Un mago estremamente abile, potrebbe, ad esempio, possedere fino a otto tomi di Stregoneria, un volume di Natura, uno di Caos, e la Special Ability "Node Mastery" per il controllo sulle sorgenti di energia.

Questa buona configurazione permette di imparare sortilegi a buon ritmo, garantisce tra l'altro l'apprendimento di almeno un incantesimo "raro" e di uno "molto raro". consentendo alla potenza magica, attinta alle sorgenti, di radoppiare.

La tappa finale della creazione del mago è la scelta e la selezione di sortilegi sulla cui efficacia vi sentiate di fare un ragionevole affidamento. Anche qui scegliete tenendo come riferimento principale i vostri obiettivi, lo stile di gioco e le caratteristiche di interpretazione del ruolo che avete preventivato. Non dimenticate che gli artifizi che *non possederete* non corrispondono necessariamente ai vostri reali bisogni. Fatto il mago, dovete scegliere il popolo che dimorerà nelle vostre città. Le città sono un punto nevralgico della strategia globale e richiedono quindi di essere amministrate con grande attenzione. Di fatto è nelle città che verranno innalzati edifici magici, in grado di "progettare" la vostra potenza. Là fonderete il vostro esercito, creerete la vostra forza bellica; di lì verranno i soldi delle tasse con cui finanzierete la vostra crescita.

Proporzionalmente al grado di difficoltà del gioco da voi scelto, la popolazione verrà attraversata da moti e rivolte che decrementeranno le vostre produzioni. Ciascuna razza a vostra disposizione avrà capacità produttive o belliche diverse. Di qui l'importanza di conoscere queste specificità prima di incominciare a giocare. A seconda che scegliate la "competenza" Myrran", la vostra opzione cadrà su nove, o su quattordici razze. Per iniziare, i Klackon sono un'ottima scelta: detengono un elevato tasso di produttività, sono poco sensibili alle rivendicazioni sociali, poco portati alla sommossa, e costruiscono lo "Stag Beetle", una delle migliori armi da guerra di questo gioco.

Da questo strumento di battaglia dovreste ricavare quel vantaggio decisivo sul campo di battaglia, mentre l'elevato incremento della produttività, favorito dagli alacri e volenterosi Klackon, vi accompagnerà verso un futuro di fertile e prosperoso progresso.

DISCWORLD
The Real Solution!

Nel magico mondo di DiscWorld, un maghetto ha il compito di sconfiggere il temuto Drago che sta terrorizzando la città. I problemi risiedono nel fatto che Scuotivento è alquanto imbranato, e che per risolvere gli enigmi bisogna ragionare in modo decisamente assurdo.

• PREMESSA •

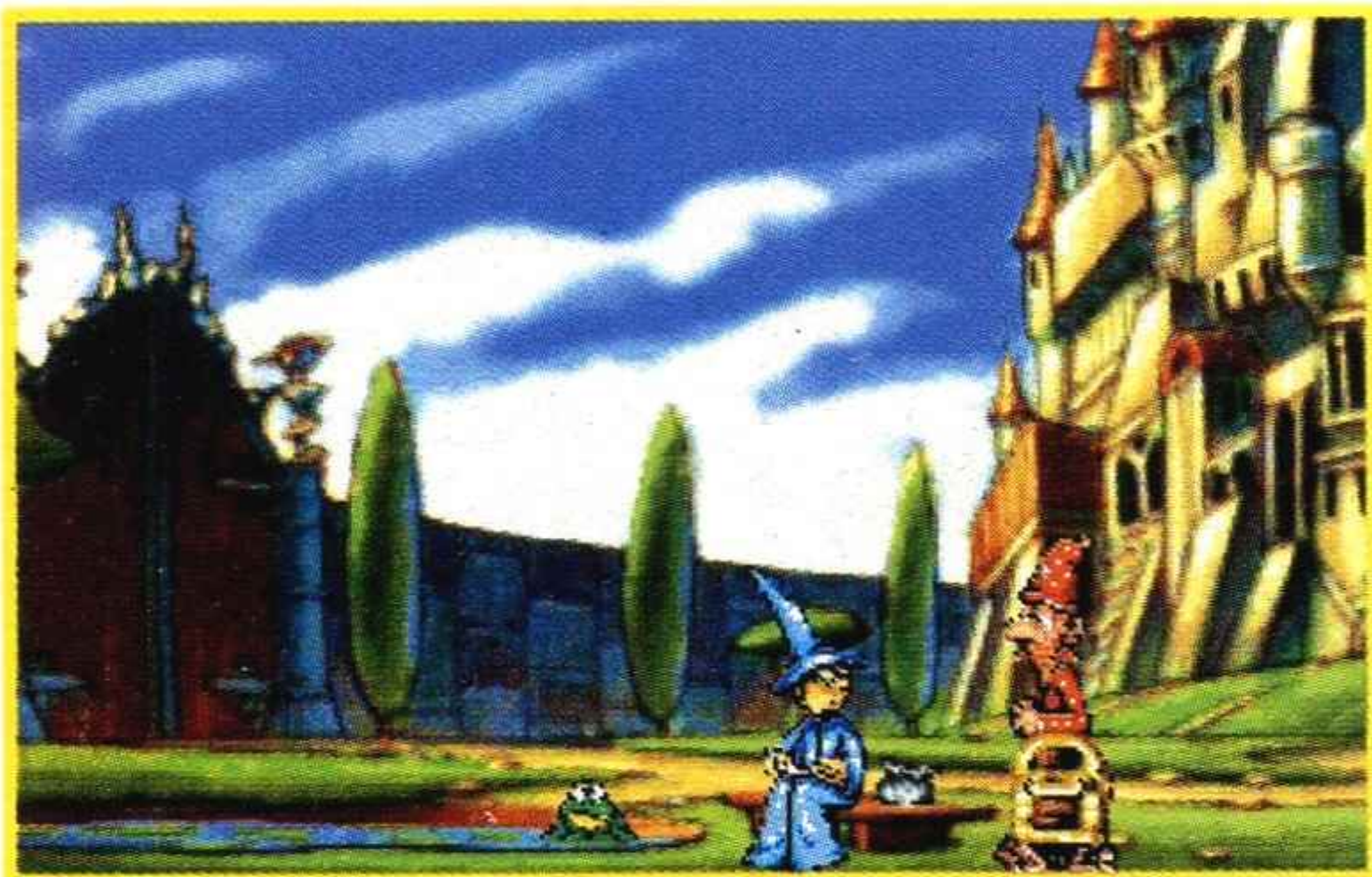
DiscWorld è decisamente un bell'arcade ed è molto divertente giocarlo. L'interfaccia utente permette di effettuare molte azioni nel mondo fantastico con capitale la mitica città di Ankh-Morpork. Bisogna, però, ragionare in modo assurdo, quasi illogicamente, e vi consiglio di tenere sempre sottomano la presente soluzione, dato che qualche volta vi capiterà di non comprendere il perché siete in un determinato luogo o che cosa state effettivamente cercando. Vi accorgerete che spesso, per raccogliere un oggetto o per effettuare una azione, dovrete affrontare un problema girandoci "parecchio" intorno. La trama di gioco è veramente complessa, e comunque sono sicuro vi appassionerà. Importante: lasciate parlare i personaggi, dato che vi diranno molte cose utili.
Buon divertimento.

• ACT 1 •

La presentazione, lunga ed esplicativa, ci porta inevitabilmente alla camera da letto di Scuotivento, dove si trova "solo soletto" (sigh!). Il risveglio non è dei migliori, e la "grattatina" che si fa appena sceso dal letto lo fa chiaramente intendere. Non resta che aprire l'armadio cliccandoci sopra, e prendere il borsellino, che contiene pochi spiccioli. In cima all'armadio sta pisolando il Bagaglio con le sue zampette rosa, ma non lo possiamo svegliare perché non riusciamo a raggiungerlo. Usciamo dalla stanza e dirigiamoci, come consigliato, dal Grande Mago Cancelliere. Ci spiegherà il problema della popolazione, terrorizzata dalla presenza di un terribile Drago.

Consiglia, allo scopo, di andare in biblioteca e prendere un libro che spiega come individuare le tane dei Draghi.
Adesso cominciano gli "ingarbugliamenti" che caratterizzano tutto il gioco.
Andate nello sgabuzzino, sito al pian terreno, la porta di sinistra. Troverete una scopa, prendetela. Andate nella stanza di Scuotivento e usiamo la scopa sul bagaglio che si sveglierà e ci seguirà, da questo momento, in tutte le fasi di gioco.
Cliccando sul Bagaglio noteremo che al suo interno risiede una banana, con la quale potremo convincere l'ex bibliotecario (ora Orangotango per vocazione, dato che il suo sogno personale era quello di potersi grattare in pubblico!!!) a darci il libro richiesto dal Mago Cancelliere. Dopo averlo preso, portate Scuotivento dal Cancelliere e consegnateglielo. Dirà che per scovare la tana del Drago sono necessari cinque oggetti, che costituiranno un potente macchinario. Questi sono: un bastone magico, una spirale (nel nostro caso un bigodino), un campione del fiato del rettile (gulp!), un Imp (o più chiaramente un "folletto"), e un contenitore in metallo (padella).
Se avete già esplorato l'Università Occulta

avrete già intuito dove potrebbero trovarsi alcuni degli oggetti in questione. Il primo lo troverete nella "tetra" ma animata sala da pranzo, dove tre maghi più uno in carrozzella si stanno rilassando al pensiero di gustarsi un sugoso "Drago in salmì". E' proprio sul mago in carrozzella che deve focalizzarsi la vostra attenzione. Difatti ha un bastone magico, che ogni tanto "spara" dei botti magici. Prendete la scopa e aspettate che il mago allunghi la mano per prendersi un po' di cibo. A questo punto cliccate con la scopa sul bastone magico, e vedrete che Scuotivento sostituirà i due bastoni, conquistando **il primo oggetto**.
Non c'è altro da fare, per adesso, all'Università Occulta, e la nostra attenzione si deve spostare all'esterno, nella città.
In giardino siede su una comoda panchina un giovane apprendista, che "spilucca" di quando in quando delle prugne da un sacchetto (forse ha dei problemi di intestino!). Parliamoci e rivolgiamogli subito la domanda. Ci dirà la formula magica per aprire il portone dell'Università Occulta. Nell'imitarlo sbaglieremo qualcosa, e riusciremo a sputare una povera e ignara rana. Raccogliamola e dirigiamoci verso il portone dell'Università, "clicchiamoci" sopra per due volte e visitiamo la città. Il primo luogo che sarà degno della nostra attenzione è la Stalla, sita in basso sulla destra della cartina. Cercatela muovendo il mouse fino a quando non appare la scritta che la identifica. Troveremo un sacco nei pressi di un carro. Apriamolo e raccogliamone il contenuto, costituito da mais. Ritorniamo alla mappa e dirigiamoci al Palazzo. All'ingresso due guardie "non proprio guardie" vigilano l'entrata in maniera ineccepibile. Basta, però, fare una domanda ad una di esse per scatenare un piccolo diverbio, che si concluderà con una piccola rissa. Messa fuori uso una delle guardie, potrete accedere al Palazzo. Dopo aver superato l'atrio ci ritroveremo nella sala del Trono. Sullo sfondo, tra il Trono e i sudditi, si intravede una porta. Dirigiamoci al suo interno, e scopriremo che si tratta di un bagno. Lungo la parete si trova un piccolo specchio; raccogliamolo e usciamo dal Palazzo. Dirigiamoci, ora, alla Piazza della città. Tra i vari personaggi, possiamo scorgere anche una bancarella colma di pomodori. Raccogliamone uno e tiriamolo in faccia all'Esattore delle Tasse, alla destra dello schermo e alla gogna. Vi giuro che non ho mai fatto un'azione violenta con così tanto piacere, e vi auguro di provare la medesima sensazione. E' per questo motivo che ritorneremo alla bancarella per prendere un altro pomodoro, ma questa volta lo coglieremo bacato. Al suo interno dimora, infatti, un simpatico vermicello che prontamente raccoglierete da terra. Parliamo al "tenero" ragazzo, che ci insegnerà l'abilità di rubare dalle tasche delle persone; inoltre, derubando uno dei vecchietti, verremo in possesso di un paio di mutandoni. Al termine della scenetta basta guardare nell'inventario di Scuotivento e notare che è presente un "borsello" da borseggiatore. A sinistra della bancarella c'è una porta. Entrandoci scoprirete che si tratta dello studio dello Psichiatra. Sedetevi e parlate col Troll. Terminata la conversazione, uscite e rientrate nello studio. Il Troll si è spostato di seggiola, lasciandovi libero il posto centrale. Potrete raccogliere, in questo modo, il retino da farfalle appeso alla parete. Uscite dallo studio e dirigetevi alla Strada Principale cliccando sulla parte bassa della stessa. Il primo negozio sulla destra è di un parrucchiere. Entrateci e osservate il bigodino della signora seduta sulla seggiola, dopodiché parlateci. Farete in modo di dissuaderla dall'avere capelli ricci, e allo scopo il bigodino finirà nella tasca destra del parrucchiere. Dobbiamo prenderlo, ma come fare? Semplice, glielo rubiamo!!! Parlate al parrucchiere e quando inizierà a pensare alla sua piccola lattaia, usate il "borsaiolo" sulla tasca con il bigodino, impadronendovi del **secondo oggetto**.
Uscite dal negozio e andate alla fine della strada a sinistra, dove si trova un negozio di giocattoli. Entrateci e prendete la corda riposta sul bancone del negoziante e l'asinello nel cesto.
Usiamo la corda per legare il povero vermicello trovato nel pomodoro bacato.
Usciamo dal negozio e andiamo a sinistra, accedendo in questo modo alla mappa della città. Dirigiamoci al vicolo, sito sotto la Piazza. Un ninja scatenato ci mostrerà le sue capacità combattive, ma sarà per noi totalmente innocuo. Prendete lo specchio dall'inventario di Bagaglio e posizionatevi sulla pietra che ogni tanto si illumina e sbuffa. Verrete proiettati con indicibile violenza sui tetti della città.

Alle vostre spalle, in lontananza, noterete la Torre. Andateci. Arrampicatevi sull'asta e avrete la visita della Morte, che per questa volta vi risparmierà. Posizionate lo specchio in cima all'asta, cliccateci sopra e noterete che Scuotivento lo muoverà abbagliando il Drago che riposa in cima ad un pennone. Disturbato e attirato dalla luminescenza, il Drago si rifletterà, e stupito da tanta bellezza aliterà sullo specchio, facendolo cadere in Piazza, dove prontamente il nostro fidato Bagaglio lo raccoglierà. Avremo ottenuto il **terzo oggetto**. Ritorniamo sui tetti e dirigiamoci verso sinistra, nei pressi della scala sospesa nel vuoto. Clicchiamoci sopra per farla cadere. Per scendere nel vicolo cliccate sulla finestra sita nella casa più alta sulla destra (che comunque viene segnalata dal cursore). Entriamo dall'Alchimista, che si trova a destra nel vicolo. All'interno del suo studio noteremo che sul bancone sta "cuocendo" una provetta con dell'olio dentro. Buttateci dentro il mais, che si trasformerà in Pop-Corn. L'Alchimista, spaventato, si nasconderà sotto il bancone. Se guardate a destra della provetta dei Pop-Corn noterete una scatola. Osservatela, cliccando il pulsante destro del mouse (...se siete destri; quello di sinistra se siete mancini come me). Ne otterrete un ingrandimento. Utilizzate il pulsante della macchina fotografica riposto sulla destra dell'ingrandimento, e noterete che all'interno risiede un Imp (o folletto). Ritornate alla visione totale della stanza dell'Alchimista, cliccate sulla macchina fotografica e l'Imp scapperà dentro il lavandino. Uscite sulla strada e noterete che l'Imp si nasconderà in una tana di topo, alla destra dello schermo. Per attirarlo fuori, utilizzate il verme legato alla corda sulla tana del topo. Otterrete, in questo modo, il **quarto oggetto**.

Ritornate all'Università Occulta, e dirigetevi sul retro. Raccogliete il sacco di letame. Ora fate in modo che Scuotivento abbia nel proprio inventario solamente due oggetti, dopodiché spostate il retino per farfalle nel suo inventario. Prendete la scala dall'inventario di Bagaglio, e usatela sulla finestra. Vi troverete in prossimità del soffitto della cucina. Il cuoco si sta dilettando a cucinare delle ottime frittelle. Quale idea migliore di rubargliene una per assaggiarla? Usate il retino sulla frittella volante, e il gioco è fatto. Il cuoco, incavolato nero, uscirà dalla cucina per andare a fare le sue rimostranze alla Direzione, e voi con fare circospetto dovrete dirigervi nella cucina e fregare meschinamente la padella riposta sui fornelli. Otterrete, così, il **quinto e ultimo oggetto**. Portate, infine, tutti gli oggetti recuperati dal Mago Cancelliere, che costruirà un favoloso "Oro-detector", utile per scovare la tana del Drago. Il problema è che non ve lo vuole dare, qundi lo ruberete con un trucco degno di un mago del crimine.

Vi ritroverete sulla mappa della città, e noterete che emetterete un "bip-bip" dall'Oro-detector. Cliccate col cursore in basso a sinistra, vicino alle mura cittadine. Noterete che il detector emetterà un segnale sempre più frequente, fino a quando raggiungerete il fienile. Troverete una montagna d'oro, e sarete ricchi... ancora per poco, dato che il Drago è alle vostre spalle. Ma, stranamente, non si rivelerà cattivo come descritto; anzi, si scoprirà che l'ignaro draghetto è vittima di un incantesimo tesogli da una setta segreta di Ank-Morpork, che lo costringe a uccidere contro la propria volontà. Vi chiederà di trovare gli oggetti d'oro che ogni membro della setta porta con se (in totale sono sei). Solo in questo modo il Drago ritornerà finalmente libero dall'incantesimo.

• ACT II •

Nel fienile, a sinistra del Drago, troverete appeso alla parete un cacciavite; prendetelo.

Dirigetevi, ora, alla Locanda, sita in alto sulla sinistra della città. Entrate nella prima porta. Nella stanza prelevate il lenzuolo sul letto, e dirigendovi nel bagno sulla destra raccogliete il bagnoschiuma sulla mensola. Uscite e andate al "Tamburo Rotto", un locale che si trova leggermente in basso a sinistra della Piazza. Guardate le bottiglie sulla mensola dietro al barista (in particolare la bottiglia di colore verdastro). Parlate col barman e chiederete del vino, che ha la particolarità di sbronzarvi nel passato. Prendete il bicchiere di vetro, e parlate nuovamente al barman, che vi darà un'altra bevanda in un boccale. Prelevate anche il boccale. Sul bancone sono anche presenti dei preziosi fiammiferi, che naturalmente vi imboscherete. Dovrete ora parlare con la persona impaurita che si nasconde sotto il tavolo, per sapere cosa lo rende così timoroso. Vi dirà che la notte precedente a casa sua (ovvero la locanda) c'è stato un fantasma che ha rubato il lasciapassare della città. Non vi viene un lampo di genio?!? State a vedere cosa si deve fare!!!
Ritornate all'Università Occulta e dirigetevi nello Studio, alla sinistra dell'ingresso della Biblioteca, e usate i fiammiferi sull'oggetto misterioso. Si rivelerà essere una lampada, che accesa illuminerà tutta la stanza. Sulla destra ci sono degli scaffali. Tra i vari oggetti, raccogliete solamente l'amido. Andate in Biblioteca e parlate con la Scimmia chiedendogli del libro per l'evocazione dei Draghi. Purtroppo è stato rubato la notte scorsa. Non resta che parlare con il Venditore di clessidre che si trova a destra nella Biblioteca. Donategli tutto l'oro che avete. In cambio vi darà l'importantissima Banana d'Oro, sogno di molte pornostar... Datela al Bibliotecario, che vi aprirà la porta dell'L-Space, grazie alla quale potrete tornare indietro nel tempo. Entrate nell'L-Space e vi ritroverete nella Biblioteca la notte del furto del Libro. Aspettate che entri il Ladro da un passaggio segreto, e imparerete come si accede a un passaggio segreto: semplicemente spingendo un libro riposto sugli scaffali. Inseguite il Ladro. Noterete che sulla mappa lo stesso effettuerà un giro pazzesco prima di giungere alla nuova destinazione: il Nascondiglio. Dirigetevi al Parco, e troverete Scuotivento (voi stessi!!!) ubriaco perso, riverso su una panchina, grazie all'effetto nel tempo passato del vino bevuto al Tamburo Rotto. Usate la rana su Scuotivento ubriaco e sarete in grado di catturare la Farfalla col retino (...logico, no?!?). Quest'ultima ha oltrettutto una caratteristica interessante, in quanto può produrre acqua nel futuro... (vi giuro che non lo avrei mai detto!!!). Dirigetevi nella Strada, ed esattamente dove di giorno è solito stare un Monaco Predicatore. Sopra la sua testa esiste un Lampione. Quello che dovrete fare è prendere la Farfalla e cliccare sul Lampione in modo tale da scatenare nel presente un temporale "Fantozziano", bagnando irrimediabilmente la tonaca del Monaco Predicatore nel presente. Prendete, inoltre, la brocca sul davanzale della finestra del Troll.
Proseguite a destra nel Vicolo adiacente la Bancarella del Pescivendolo. Recatevi nella Toilette, aprite la porta e leggete la scritta in essa incisa. Sapete, ora, dove trovare la mitica Sally, una simpatica donnina che di "strada" ne deve aver fatta proprio tanta, dato che indirettamente vi consiglia di chiederle un trattamento "speciale".
Andate al Tamburo (ai tempi non era ancora rotto...), e osservate il quadro appeso dietro alla personcina a sinistra dei due colossi dall'aria pericolosa. Quando si volterà, incuriosito dalle vostre affermazioni, girategli il bicchiere. Scatenerete una rissa, dove il protagonista sarà proprio Scuotivento. Appena verrete scaraventati fuori dalla porta, il Buttafuori entrerà nel locale per sedare gli scalmanati. A questo punto usate la scala sull'insegna del locale per prendere una delle mazze da tamburo (...ora si chiama "Tamburo Rotto"!!!). Dirigete Scuotivento alla Locanda, dove dorme la persona impaurita incontrata al Tamburo Rotto. Indossate il lenzuolo travestendovi da fantasma, e raccogliete il portagioielli riposto sul comodino. Qualcosa, però, non va nel verso giusto... molto probabilmente la persona impaurita non vi ha raccontato proprio tutto quello che è successo...
Bisogna ritornare nel presente. Andate, quindi, all'Università passando dal Buco. Una volta nel presente, andate nella Sala da Pranzo dell'Università e suonate il gong utilizzando la mazza da tamburo prelevata al Tamburo Rotto. L'Apprendista Mago che siedeva in giardino correrà immediatamente al tavolo, lasciando il sacchetto di prugne sulla panchina, che rapidamente raccoglierete. Andate anche in Cucina e prendete la farina. Nel retro dell'Università Occulta raccogliete il bidone della spazzatura.
Ritornate al Tamburo Rotto e parlate nuovamente con la persona impaurita, scoprendo cosa esattamente ha fatto il fantasma (...e cioè voi!!!) nella camera da letto. Andate, poi, nella Strada, e più precisamente nel vicolo di fianco alla bancarella del Pescivendolo. Prendete il saio del monaco steso ad asciugare (...io mi

chiedo se ci voleva tutto questo giro!!! Non bastava un semplice gavettone?!?). Andate fino al negozio di giocattoli e prendete uno degli gnometti di pezza.
Ritorniamo nel passato, andando ancora una volta nell'L-Space. Raggiungiamo il covo della Setta, passando dal passaggio segreto lasciato aperto dal Ladro del libro. Cercate di raggiungere il nascondiglio prima che arrivi il Ladro, perché dovrete girare velocemente il tubo della grondaia alla sinistra della porta della Setta, nascondervi dietro la staccionata, prendere il bicchiere e posizionarlo sul tubo della grondaia alla vostra destra. Quando arriverà il Ladro, potrete ascoltare la parola d'ordine, guadagnandovi l'accesso all'interno del Nascondiglio. Quando il Ladro è entrato, indossate il saio del Monaco Predicatore e bussate alla porta della Setta. All'interno scoprirete che i membri della Setta sono: il Ladro, il Giullare, il Pescivendolo, lo Spazzacamino, il Muratore e il Latrinaio. Terminata la scenetta, dirigetevi dal fifone alla Locanda, e ripetete quello che avevate fatto in precedenza. Finalmente verrete in possesso del Lasciapassare.
Tornate al presente. Andate alle porte della città, aprite gli scatoloni posti vicino alle Guardie, raccogliete i fuochi d'artificio e il barile di dinamite. Mostrando il lasciapassare alle Guardie, potremo finalmente uscire da Ankh-Morpork. raggiungiamo il Bosco Oscuro, oltre i monti innevati raggiungendo la casa della Strega. Durante il tragitto incrocerete una gallina che vi lascerà un uovo e una piuma. Nella Casa della Strega usate il vaso del Troll nel pentolone che ribolle nel camino. Raccoglierete una importante pozione dell'amore.
Ritornando alla mappa del mondo, raggiungete i Confini del Mondo, proprio all'orizzonte. Arriverete ad un'isoletta; scuotete la palma di destra e cadrà una noce di cocco. Dovrete raccoglierla con il retino, dato che rotolerà in acqua.
Tornate ad Ankh-Morpork, andate alla Piazza, acquistate una ciambella dal Venditore Ambulante. Entrate dallo Psichiatra e sedetevi sulla prima sedia libera. Aspettate qualche secondo e parlate con il Troll. Arriverà il vostro turno, e incontrerete finalmente lo Psichiatra. Dopo accurata visita, verranno rilasciati due fogli con macchie d'inchiostro. Dalla Piazza si può accedere in un vicolo (a sinistra della bancarella di pomodori), dove una imponente macchina "distruggi-latrina" è pronta a funzionare. Aspettate qualche secondo e apparirà il Latrinaio. Dategli la ciambella, che scatenerà un dolore lancinante a una carie da tempo dimenticata. Andate alla Strada, dal Parrucchiere e parlateci, convincendolo che potrete farlo incontrare con la sua piccola Lattaia. Ritornate dallo Psichiatra, sedetevi affianco alla Lattaia. Parlateci, e otterrete un appuntamento scritto per il Parrucchiere. Correte a darglielo e si fionderà da lei. Lascerà solo soletto il Latrinaio. Utilizziamo, quindi, l'apparecchiatura infernale alla destra dello sventurato, cavandogli un dente d'oro, il **primo oggetto**.
Andate al Palazzo, e consegnate uno dei due fogli dello Psichiatra a una delle Guardie. Dopo l'ennesima lite potrete entrare. Parlate con il Paesano, l'ultimo della fila, per scoprire che il Ladro abita nelle Tenebre. Usate, poi, il bidone della spazzatura sul Giullare, che lesto lesto andrà a lavarsi in Bagno. Seguitelo e gettate il bagnoschiuma nella vasca da bagno, riempiendola di bolle. Potrete impossessarvi, così, del cappello con la campanellina d'oro, il **secondo oggetto**.
Andate nel vicolo dell'Alchimista. Spostate la bambola dello gnomo dall'inventario di Bagaglio in quello di Scuotivento, salite sul tetto al solito modo (la pietra... ricordate?) e infilate il pupazzo nel camino a destra. Tornate giù e andate nello studio dell'Alchimista, intasato dal fumo della canna fumaria. Prendete il bidone della polvere da sparo, mettetelo nel camino, collegateci lo spago e andate fuori. Utilizzate i fiammiferi sul pezzo di corda che pende dallo scarico. Ci sarà una detonazione, che proietterà lo scopettone d'oro dello Spazzacamino direttamente nel Bagaglio, otte-

Ricco! Sono ricco!

ACT II

nendo il **terzo oggetto**.
Andate dal Pescivendolo, prendete il quadro alle sue spalle, catturate la piovra con lo spago e infilatela nel water del bagno nel vicolo. Versando la pozione dell'amore della Strega nel water, farete innamorare la piovra col primo che si siederà ignaro sul water. Chi sarà il malcapitato? Ma siiii!, il Pescivendolo. Come faremo a convincerlo? Semplicemente mettendo una prugna nel suo caviale. L'effetto sarà dirompente. Il Pescivendolo si fionderà nel bagno e verrà concupito dalla piovra. Perderà i sensi, lasciando calati i pantaloni da dove luccica la sua cintura d'oro, il **quarto oggetto**.
Andate in Piazza e parlate alla Tenera Stella Marina della strada (il monellaccio). Farà per due volte un gesto di saluto in stile "Harlem", e vorrete impararlo. Potrete, ma solamente quando dimostrerete di essere un uomo. Andate allora nelle Tenebre e raggiungete la Casa di Piacere in fondo alla strada, dove risiede la mitica Sally (la prima a destra). Parlateci e datele la farina, l'uovo. Bucate col cacciavite la noce di cocco e datela a Sally (avete ottenuto il latte!!!). Dopo la scenetta otterrete un paio di mutandoni, prova ineccepibile della vostra virilità. Date i mutandoni al ragazzo nella Piazza, che vi insegnerà il saluto e guadagnerete un reggiseno.
Tornate al passato, e ritornate nelle Tenebre. Troverete il Muratore. Fategli il saluto appena imparato dal monello, e vi regalerà la sua cazzuola d'oro, il **quinto oggetto**.
Continuate la strada verso destra, fino a quando non trovate il tugurio, ovvero la casa del Ladro. Utilizzate il reggiseno sulla scala (gulp!) e utilizzate la scala sul tugurio. Potrete accedere alla stanza del ladro dove cercherete di rubare la chiave d'oro. Il Ladro si girerà su un fianco; utilizzeremo, quindi, la piuma su di lui per farlo rigirare e potergli rubare la chiave d'oro, il **sesto e ultimo oggetto**.
Ritornate al presente e andate dal Drago, consegnandoli i sei oggetti d'oro. Sorpresa delle sorprese! Il Drago non è poi così buono.
Andate dunque alla Piazza, parlate con la Strega facendole una "domanda" per comprare il tappeto e poi con "sarcasmo" per farvi chiedere un bacio: quando è in posizione rubate il libro della crema.
Vi consiglio, a questo punto, di registrare il gioco, dato che l'azione seguente va eseguita con una certa velocità.
Tornate all'L-Space e appena giunti nel passato prendete il libro per evocare il Drago che si trova alla destra della porta spazio/tempo. Cliccate con esso sul libro della crema e verranno scambiate le due copertine. Rimettete velocemente il libro rosso nello spazio vuoto, e attendete che il Ladro arrivi per rubare il libro (naturalmente quello sbagliato!). In questo modo al posto di evocare il Drago, potranno fare una crema dalle caratteristiche afrodisiache, e i componenti della Setta si innamoreranno l'uno dell'altro. Il giorno seguente Scuotivento andrà da solo a Palazzo per ricevere una ricompensa, in quanto ha sconfitto il Drago e la sua Setta malvagia, ma non verrà creduto a ragion veduta, in quanto il Drago apparirà alle loro spalle con minacce sempre più violente. Scuotivento dovrà diventare l'Eroe che sconfiggerà definitivamente il Drago.

• ACT III •

Andate alle porte della città e parlate con le Guardie per sapere come dovrebbe essere un eroe. Secondo loro dovrebbe avere le seguenti caratteristiche: deve avere una maschera, un tatuaggio e dovrebbe avere un incantesimo. Questi pochi consigli non potranno bastare a sconfiggere il Drago, e vi toccherà sentire altri pareri. Andate dai Vecchi nella Piazza e saprete che bisogna avere un borsellino; dall'Amazzone saprete che deve avere una spada che fa "ding"; dai Maghi dell'Università (quelli nel refettorio) saprete che deve avere un gioiello; da Sally saprete che sarebbe opportuno che avesse un travestimento.
Ritornate dalle Guardie e ditegli se con tutti questi consigli potrete avere qualche possibilità di sconfiggere il Drago. Vi verrà detto di sì, e quindi saprete che dovremo trovare altri sei

oggetti: un gioiello magico, dei baffi finti, un tatuaggio, un incantesimo, una maschera e una spada intonata.
Ritornate all'Università Occulta, rubate il cappello dell'Arci Cancelliere e la spatola appesa alla parete in cucina. Andate dal Parrucchiere e prendete le forbici e il suo taccuino. Dirigetevi alle Tenebre e nel posto dove avete incontrato il Muratore, usate la spatola sull'ombra (cenere) del Muratore sul muro (il Drago ha colpito anche lui!!!), ottenendo il **primo ingrediente** per diventare eroe: il travestimento. Continuate la strada verso destra e andate al Tugurio utilizzando la solita scala col reggiseno. Sopra la mensola aprite la borsa e rubate il coltello. Andate in Piazza e aquistate dal venditore ambulante un sacchetto di sanguisughe e raccogliete dalla bancarella un uovo marcio. Al suo interno troverete un serpentello, che ovviamente raccoglierete da terra. Entrate dallo Psichiatra, che si è trasformato in talent-scout. Parlate col Troll. Uscite e rientrate e sedetevi vicino alla Lattaia. Parlatele e fatevi fare un autografo sul taccuino del Parrucchiere. Uscite dalla città e andate nel boschetto vicino alla città. Troverete il Parrucchiere vicino ad un pozzo. Consegnategli il taccuino e contento andrà a riabbracciare la sua amata Lattaia. Usate la manovella del pozzo facendo salire il secchio pieno d'acqua. Intingete il vaso di terracotta nel secchio per riempirlo d'acqua. Staccate la manovella utilizzando il cacciavite. Dirigetevi al Tamburo Rotto e osservate le bottiglie dietro al bancone e parlate al Barista per due volte. Avrete un bicchiere di liquore con un verme ubriaco all'interno. Prendetelo. Dirigetevi al Palazzo e consegnate la sanguisuga a una delle Guardie. Potrete accedere dopo l'ennesimo litigio. Andate al Bagno e prendete la spazzola. Dietro al Trono, proseguendo a destra troverete una porticina che conduce ai Sotterranei. Entrateci, scendete le scale e usate lo spago sul verme ubriaco, utilizzandolo in seguito per catturare il topo nella tana. Se lo osserverete dall'Inventario e ci cliccherete sopra scoprirete che si tratta del mitico Imp (folletto). Continuate il sentiero a destra e vi troverete nella Sala delle Torture, dove il Giullare e l'odioso bastone (..."Oooh! Chuky, Chuky, Chuky...") sono impalati. Usate la manovella col tavolo di Chucky e otterremo una spada, che esaminata si rivelerà stonata.
Prendete un osso dallo scheletro e andate al negozio del Giocattolaio nella Strada. Prendete il dinosauro di pezza e immergete l'osso nella colla sul bancone. Andate alla Locanda e regalate l'osso al cagnolino fetente. Il Pirata ha un bellissimo tatuaggio sul braccio, e esaminatelo. Comprategli un bicchiere di latte e chiedetelo al Locandiere alle sue spalle, e il Pirata vi chiederà di ritrovare il suo pappagallo scomparso, in cambio di ulteriori informazioni.
Con il fischietto del Pirata andate nella Sala da Pranzo dell'Università Occulta, usate il letame/fertilizzante sul serpente in modo da farlo crescere; poi, tramite l'amido lo trasformerete in un bastone. Scambiateli con il manico della scopa dato ingannevolmente al Mago sulla carrozzella. Unite quest'ultimo al retino, ottenendone un prolungamento. Uscite dalla città e andate ai Confini del Mondo. Dopo qualche imprevisto... giunti sull'isoletta usate il fischietto e il pappagallo accorrerà al richiamo. Accendete un petardo con i fiammiferi e lanciatelo al pappagallo che non vuole scendere. Recuperate l'uccello con il retino prolungato. Durante queste operazioni Scuotivento perderà il fischietto. Scambiate la lanterna in acqua con il cappello dell' Arci Cancelliere e, per magia, una lunga corda fatta di fazzoletti legati vi permetterà di scendere lungo il dorso della tartaruga volante e recuperare il fischietto. Portando tutto quanto al Pirata otterrete il nome di colui che si diletta a fare tatuaggi: il Barbiere!
Andate al negozio del Parrucchiere, e parlandoci scoprirete che il monello della Piazza è suo figlio, e che possiede delle decalcomanie da applicare alle braccia per simulare i tatuaggi. Andate a parlarci, ma il "fetentone" non vorrà darveli. Senza perdersi d'animo, dirigete

Scuotivento nel vicolo della macchina anti-letame e tagliate col coltello l'elasticone blu. Andate sulla Torre passando dal Vicolo, e collegando l'elasticone al pomo dell'asta vi dedicherete per la prima volta al bungee jumping, rubando dall'alto le decalcomanie al ragazzino, ottenendo il **secondo ingrediente**.
Entrate dall'Alchimista e parlate con lui sui pop-corn e dopo averlo fatto uscire raccogliete la scatola, che è una macchina fotografica. Andate alla Locanda, entrate nella camera del fifone e dopo aver osservato la porta, staccatela usando il cacciavite per parlare con l'Uomo Nero. Si farà convincere di andare a caccia di volpi nella cantina del Tamburo Rotto. Andate nel bagno e mischiate l'acqua nel vaso con il sapone liquido sulla vasca. Inserite la spazzola nel vaso e otterete una spazzola insaponata.

Andate alla stalla e pulite con la spazzola insaponata il paraurti del carro. Osservate le targhe e scoprirete una nuova località (Lady Ramkins) e il numero di targa del carro. Andate nel Vicolo, e caricate nell'Inventario di Scuotivento il coltello e salite sui tetti. Tagliate la scala e riscendete. Quando il Ninja cadrà dai tetti e chiederà "il numero di targa di quel carro...", diteglielo, e verrà messo alla gogna nella Piazza il povero asinello, al quale taglierete la coda con le forbici del parrucchiere, in modo da farvi i baffi (il **terzo ingrediente**).
Andate alle porte della città e parlate con la Guardia Carrot e chiedetegli circa la spada. Vi indicherà la strada per andare da un accordatore nano di spade, sulle montagne. Uscite dalla città e andate dal Fabbro accordatore. L'ometto vorrebbe farvi il lavoro subito, ma voi (...testardo!) vi chiederete come mai in un gioco d'avventura non si chiede qualcosa in cambio. Il Fabbro vi chiede di portargli un bicchiere di Sambuca che prenderete al solito Tamburo Rotto. Scendete la scaletta della botola a sinistra, all'interno del locale. Se avete fatto tutto in maniera corretta, l'Uomo Nero dovrebbe essere nella cantina a cacciare volpi. Con il boccale in mano analizzate le botti fino a quando non trovate la Sambuca. Riempite il boccale e tenetelo. Importante: non datelo al Bagaglio, altrimenti se lo berrà durante il tragitto. Andate dal Fabbro, che vi intonerà in un batter di ciglia la spada, il **quarto ingrediente**.
Andate al Nascondiglio e vi verrà regalata una amorevole torta di crema. Visitate anche la villa di Lady Ramkins, una allevatrice di draghi. Registrate il gioco. Bussate alla porta e andate di corsa sul retro. Osservate l'oggetto liquefatto dentro la gabbia dei draghetti e parlate con Lady Ramkins. Scoprirete alcune informazioni interessanti su un draghetto di nome Mambo, che si trova all'interno della gabbia. Tornate sul fronte della villa, bussate nuovamente e ritornate velocemente sul retro. Potrete rubare la coccarda blu, il guinzaglio e il chiodo che regge il guinzaglio.
Andate nel Bosco Oscuro e entrate nella casa della Strega. Guardate le sue pozioni e chiedetele se potete avere il siero della verità. Vi dirà che se la bacerete la pozione sarà vostra. Mangiate, allora, la torta di crema e presi da incontrollabile passione la bacerete (che schifooo!). In compenso otterrete la pozione. Cliccate due volte sulla lana e giungerete a un recinto sul retro dove c'è una pecora. Prendete il martello in mezzo alla catasta di legna, attaccate la coccarda alla pecora, usate l'Imp nella macchina fotografica e fate una bella fotografia all'animale. Incorniciate la foto appena fatta sulla cornice del quadro della piovra in vostro possesso.
Tornate al Tamburo Rotto, usate il chiodo sul palo di legno a sinistra della stanza, attaccateci la foto della pecora e parlate con lo Spaccone. Offritegli da bere e mettete nel suo boccale il siero della verità. Dopo una divertente scenetta, lo Spaccone dirà l'esatta ubicazione del Tempio di Offler.
Uscite dalla città e andate al Tempio di Offler, e usate il tappeto sul Monaco di guardia al ponte sospeso, così potrete passare. Una volta entrati avrete davanti una serie di tranelli e trabocchetti. Per non vedere come siete fifoni, userete il guinzaglio su Bagaglio e vi benderete con il foulard appeso sulla sinistra. Vi ritroverete in fondo al Tempio, con davanti un incredibile gioiello. Alla Indiana Jones dovrete sostituire il gioiello con un qualcosa di peso similare. Usate il vostro borsellino con la sabbia che si trova per terra sulla destra del piedestallo. Usate il borsellino sul diamante magico e altrettanto magicamente scapperete all'esterno. Avrete così ottenuto l'Occhio di Offler, il **quinto ingrediente**.
Andate nella Biblioteca dell'Università Occulta e cercate il libro degli incantesimi. Si trova un po' più in basso rispetto alla posizione del libro rubato, nel corridoio più basso. Avrete collezionato il **sesto e ultimo ingrediente**.
Andate alla Piazza per consumare la sfida finale col Drago, alla quale parteciperà tutta la popolazione di Ankh-Morpork.

• ACT IV •

Il primo scontro, del tutto automatico, finirà in parità. Cercate, quando potrete, la chiave su Lady Ramkins, e andate alla sua villa. Entrate nel recinto, posizionatevi sull'oggetto liquefatto e cliccateci sopra per un po', posizionatevi sopra e prelevate Mambo. Nella Piazza del paese usatelo sul Drago, date un fuoco d'artificio acceso a Mambo per ricaricarlo e usatelo nuovamente sul Drago. Per concludere felicemente la storia basterà gettare in faccia al Drago la torta di crema, e... godetevi il lieto finale che terminerà il gioco.

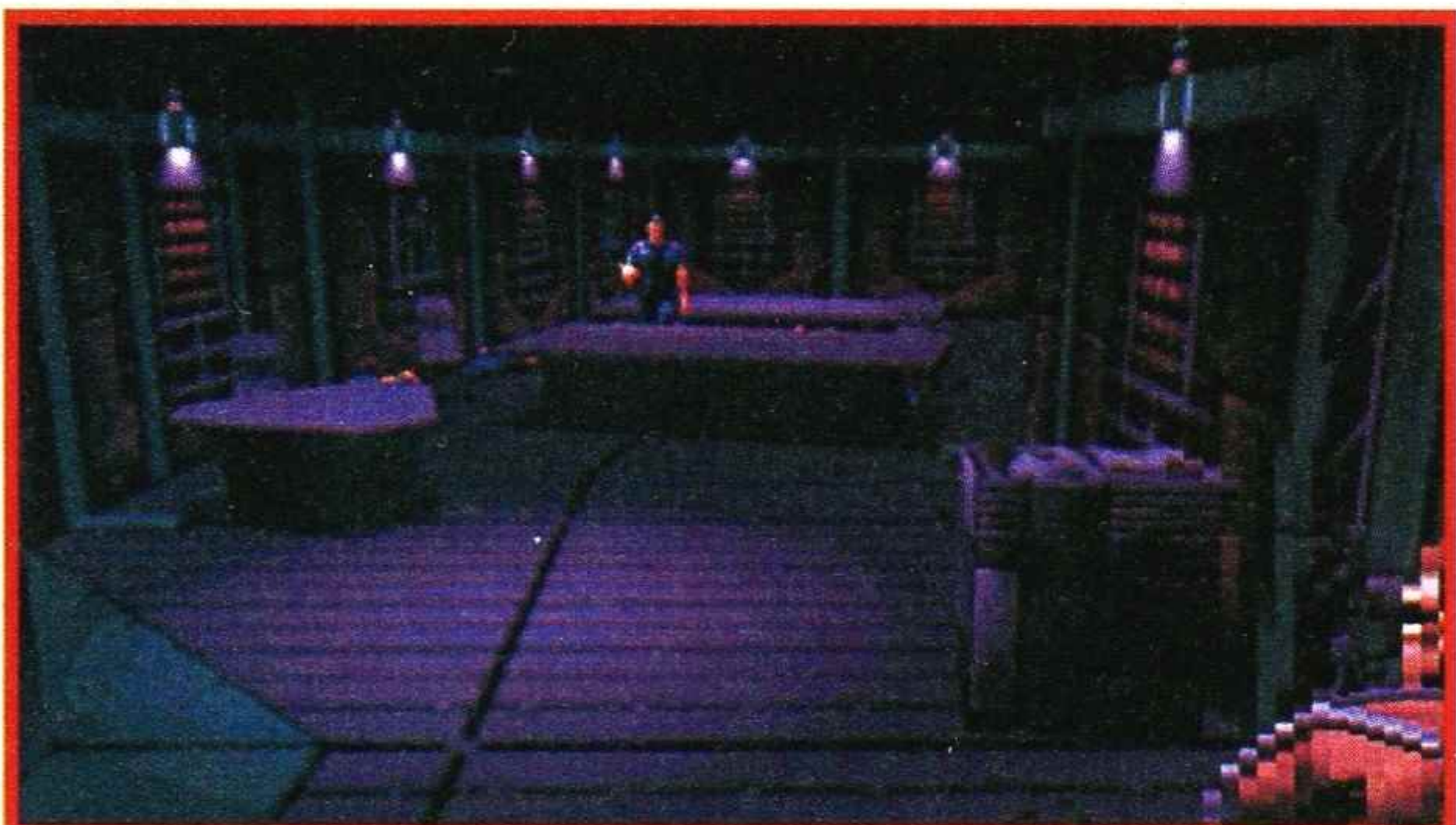
Incredibile, vero? Una storia così non si era mai vista, e una trama così contorta non l'avevo mai riscontrata in nessun arcade. Mi sono divertito tantissimo a giocarlo, e voi?

Luca Monticelli

CYBERIA

Solo Luca Fassina poteva risolvere questo complicato arcade: è infatti l'unico che al posto dell'auto utilizza un hovercraft in leasing per spostarsi agevolmente da una parte all'altra della città.

RIG

Siete sul vostro hovercraft e vi state avvicinando speditamente al Rig che si erge maestoso nel nulla. Una volta parchegggiato seguite la voce di Santos che vi invita a prendere la porta sulla destra. Se invece di ascoltarlo vi mettete a gironzolare fate attenzione alle macchie d'olio ed ai barili di sostanze tossiche: potreste finire l'avventura prima ancora di incominciarla.

Proseguendo secondo le istruzioni di Santos incontrerete una tale Gia in atteggiamento un pochetto ostile: ubbidite al suo ordine immediatamente premendo la freccia di sinistra, ogni indecisione sarebbe punita con la morte. Un allarme: il Rig è sotto attacco e Gia vi condurrà in salvo, ma solo se correrete abbastanza veloce da passare la porta prima che si chiuda. Per non venire distrutti l'unica soluzione è quella di affiancarvi alla donna e di mettervi ai comandi di una torretta da combattimento: utilizzate il radar posto in basso a sinistra del vostro schermo per individuare rapidamente da che parte arrivino i nemici. Una volta annientati avrete tutta la... riconoscenza della vostra nuova amica. Ma attenzione al lungo occhio di Santos, accettando le proposte della donna sarete immediatamente catturati dalle sue guardie ed al vostro risveglio vi troverete nella scomoda posizione del "torturato"; Santos vi vuole fare molto male fisico... ma arrivano i vostri: Gia si butta al salvataggio, Santos muore e voi potete fuggire... da soli. Anche Gia è morta nella collutazione. Rimpiazzate il caricatore della vostra arma sottraendolo al cadavere di Santos e tornate nel magazzino. Un corridoio conduce ad un'interessante scoperta: utilizzando la visione infrarossa (F1) individuerete dell'esplosivo fotosensibile che verrà fatto detonare con una seconda passata del vostro scanner. Troverete una scala: salitela sino al secondo livello quindi giù per il corridoio sino alla prima porta sulla destra. Siete agli hangar dove vi attende un Transfighter pronto a partire... ma attenzione. Una volta entrati nell'hangar giratevi e dirigetevi verso il lucchetto alla parete: usate il cursore per muovere la mano di Zak al pannello ed attivate la serratura utilizzando la barra spaziatrice. Siate molto veloci per evitare che una guardia vi sorprenda alle spalle.

Dirigetevi lungo le casse e spiate la guardia lungo il corridoio: riceverà un messaggio e si dirigerà verso di voi, sparategli non appena entrerà nel vostro arco di tiro (freccia su e quindi barra spazio). Continuate a camminare al riparo delle casse sino a raggiungere il Transfighter. Dopo un nuovo scontro a fuoco raggiungerete il mezzo: non salite subito la scaletta! C'è una bomba che va disattivata entro 5 minuti. Fate uno scan MRI (F2):

- Quesito difficoltà 1 (easy): Toccate l'interruttore vibrante; quindi l'atro interruttore attivo. NON toccare l'interruttore "on/off".
- Quesito difficoltà 2 (medium): Toccate l'interruttore vibrante quindi il terzo ed il primo interruttore da sinistra.
- Questito difficoltà 3 (hard): Toccate l'interruttore vibrante quindi il quarto, secondo e primo interruttore da sinistra.

La bomba è disattivata, potete partire e continuare la vostra missione. Il Transfighter è equipaggiato con pilota automatico e voi dovete solo distendervi e rilassarvi. Sino a quando Devlin non vi avvisa dell'arrivo di alcuni nemici. Ora arrivano le vere missioni!

OPEN OCEAN

Il controllo automatico delle armi è danneggiato e, con vostro sommo rammarico, dovrete abbandonare la vostra sdraio per mettervi ai comandi. Quando avvistate la nave abbattete immediatamente l'aereo a sinistra. Verso la fine della missione

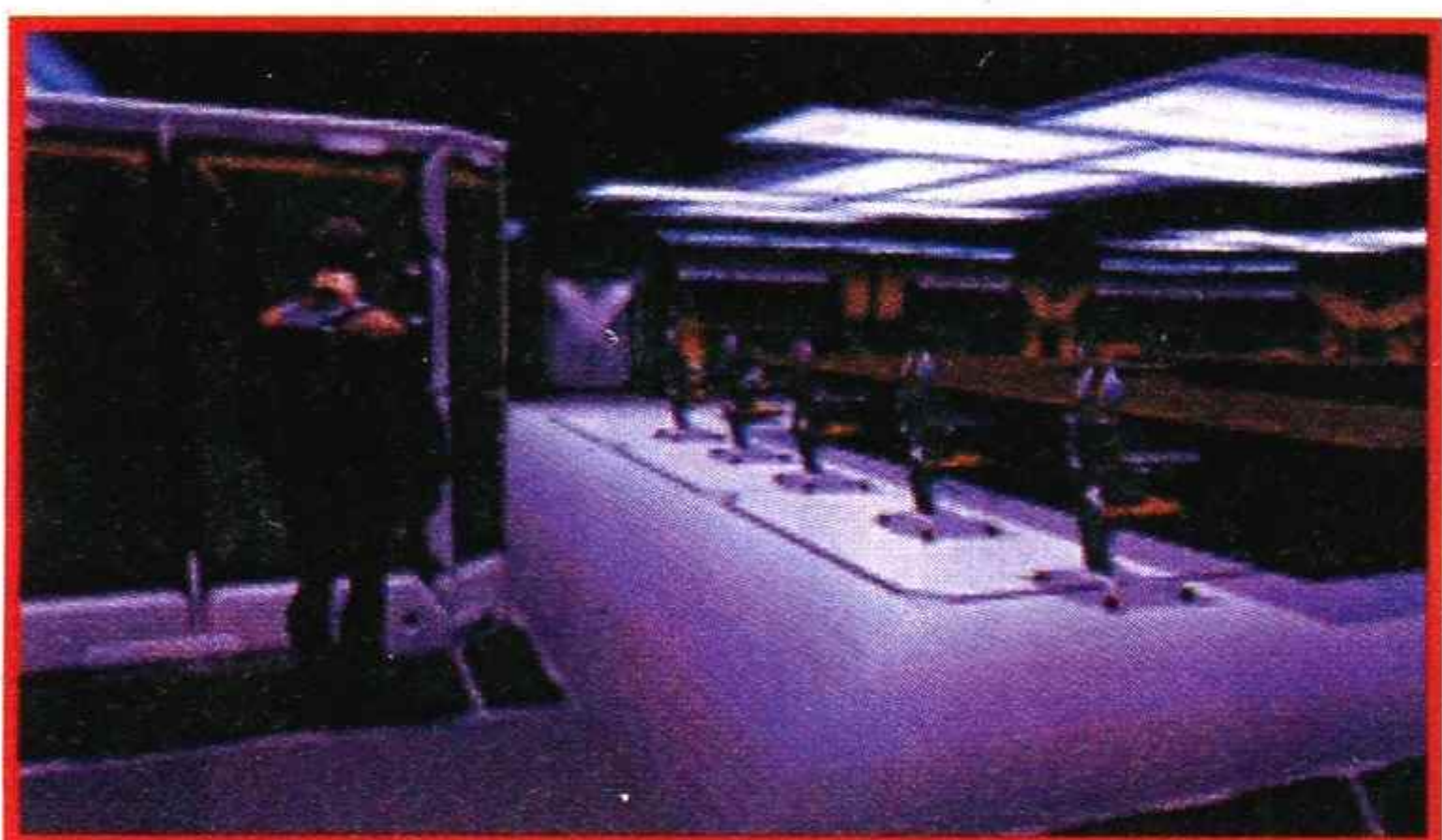
incontrerete l'obiettivo più grande: fate fuoco nei suoi depositi di carburante, il bersaglio è blu. Siate lesti.

MILITARY ISLANDS

Sulla via dell'obbiettivo finale distruggete quanti più depositi di munizioni potete.

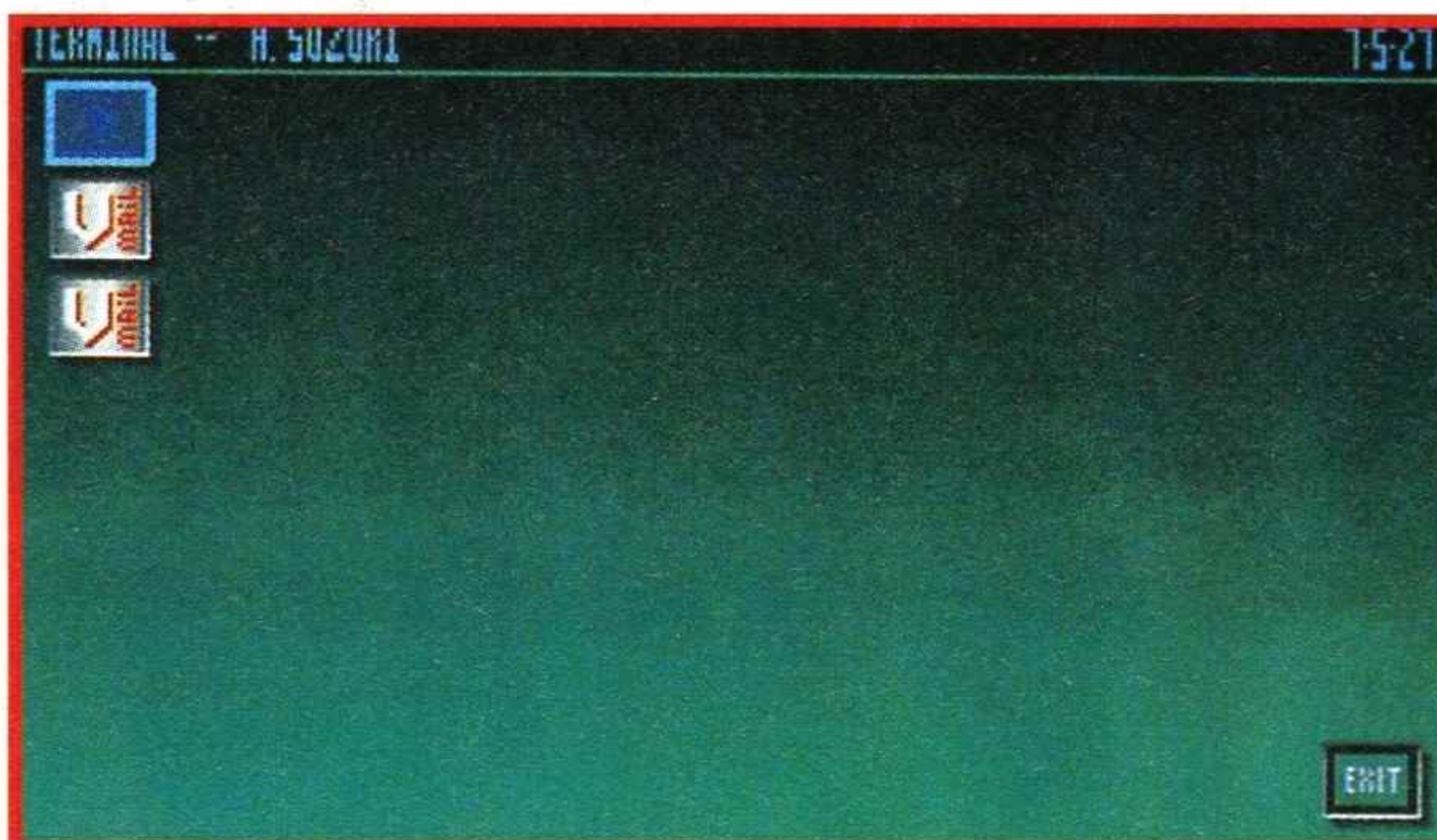
Avvicinando il sottomarino nemico abbattete i missili che vi lancia se non volete compromettere l'esito della missione... con la vostra morte. Avrete una sola possibilità di distruggerlo.

NORWAY

Sanno che ci siete, dovrete volare molto bassi per non essere intercettati. Ogni volta che venite intercettati sterminate il nemico se non volete avere brutte sorprese in seguito. Ad un certo punto un aereo di dimensioni notevoli appare da dietro una collina. Pericolo! Distruggetelo e passate comodamente attraverso i resti dell'esplosione. Attenzione alle postazioni di terra.

ARCHANGEL PORT

Dovete innanzitutto superare l'agguerrita difesa del porto militare di Archangel. Una volta localizzato il tunnel distruggete il generatore del campo di forza che protegge l'entrata: si trova dal lato opposto del porto ma attenzione alla difesa armata... e potete entrare.

FREIGHT TUNNEL

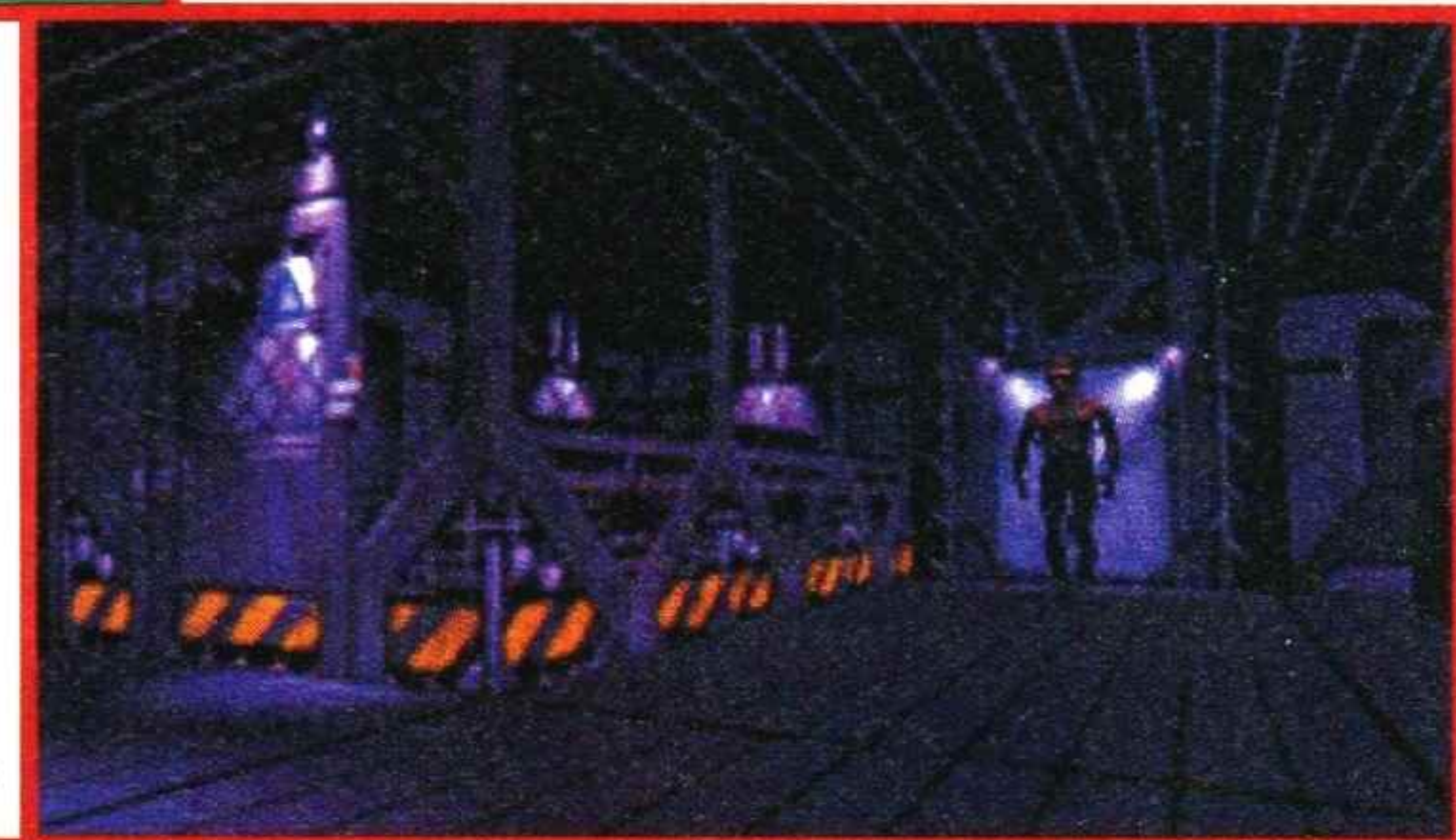
Distruggere il maggior numero di nemici possibile è d'uopo, facendo però particolare attenzione a quelli circondati dal targeting blu: trasportano carburante e causerebbero una spiacevole esplosione.

ZUBROVSKA

Per raggiungere il prossimo obbiettivo dovrete invadere lo spazio aereo di Zubrovska, e "loro" non saranno affatto contenti. Il quadratino blu indica questa volta i vostri alleati: evitate di accopparli nella foga. L'elicottero che incontrerete è zeppo di esplosivo: distruggerlo creerebbe un'onda d'urto che vi abbatterebbe. Avete raggiunto l'unità di rifornimento che vi permetterà di proseguire.

ICE CANYONS

Artiglieria contraerea pesante per tutto il canyon, sul modello della Morte Nera di Guerre Stellari, per intenderci. Un piccolo blackout alle armi si aggiusterà solo poco prima dell'incontro di due elicotteri... buona fortuna. Ah, dimenticavo, se non avete fatto un po' di parsimonia durante tutte le vostre battaglie sarà un po' difficile abbattere il mega aereo che vi attende alla fine di questa missione!

ATTERRAGGIO

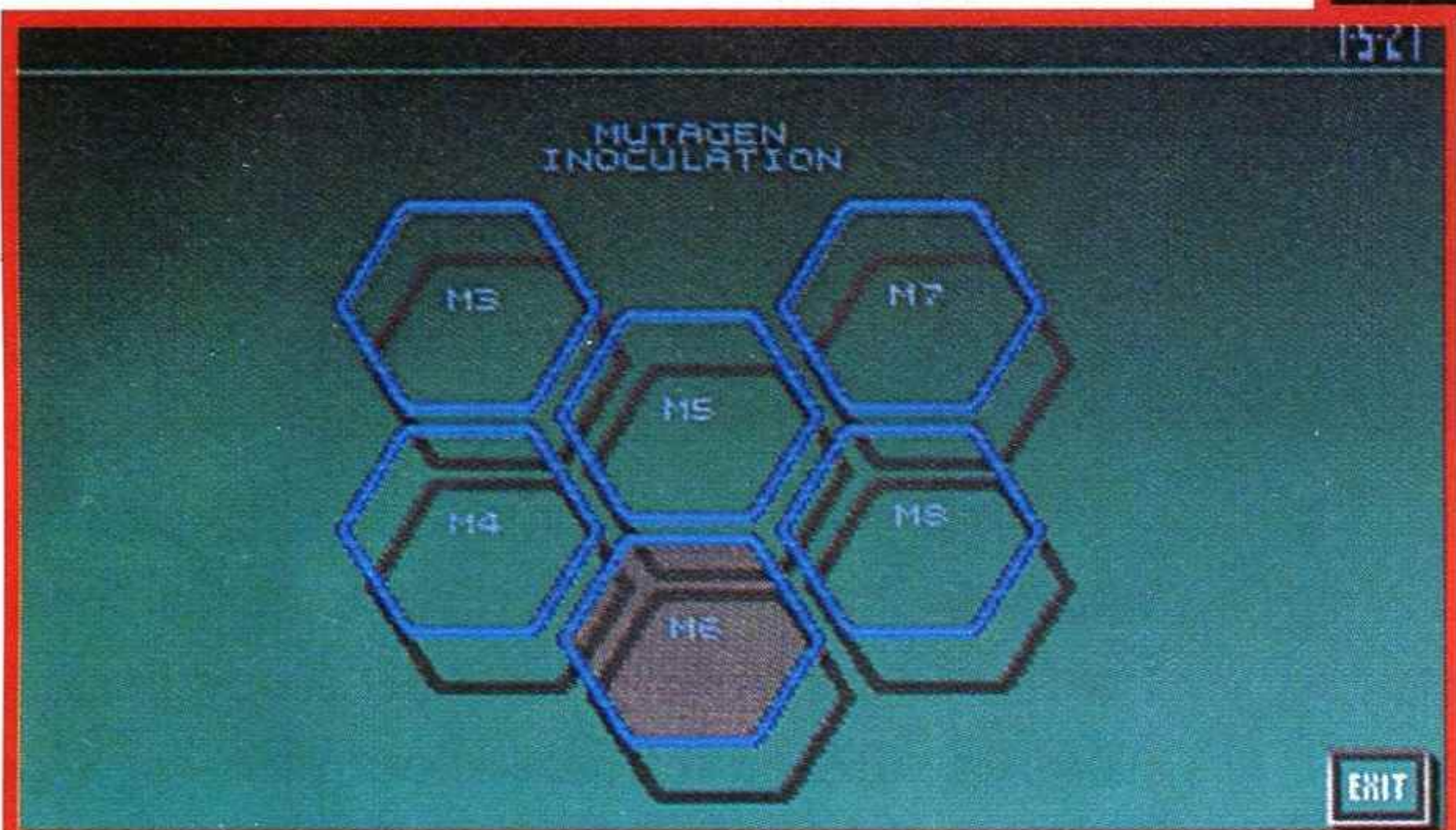
Una volta atterrati vicino a Cyberia arriva una nuova chiamata di Devlin. Scendete dal Transfighter, al bivio girate a sinistra e, una volta raggiunto il complesso, chiedete permesso alla guardia con un buon colpo in mezzo agli occhi. Per entrare avete un nuovo quesito. Scannerizzate con il vostro MRI (F2):

- Difficoltà 1 (easy): da sinistra il primo ed il terzo interruttore.
- Difficoltà 2 (medium): da sinistra il primo, il sesto ed il terzo interruttore.
- Difficoltà 3 (hard): da sinistra il primo, il sesto, il terzo interruttore.

Se dopo aver abbandonato l'aereo girate a destra raggiungerete il condotto di aerazione. Nessun lucchetto o guardia, ma se saltate al momento sbagliato le pale vi fanno a fettine. Passate velocemente anche attraverso la sala successiva o le vibrazioni vi uccideranno in breve tempo. Superata la sala macchine tenetevi sulla sinistra del magazzino e dirigetevi all'unica uscita visibile.

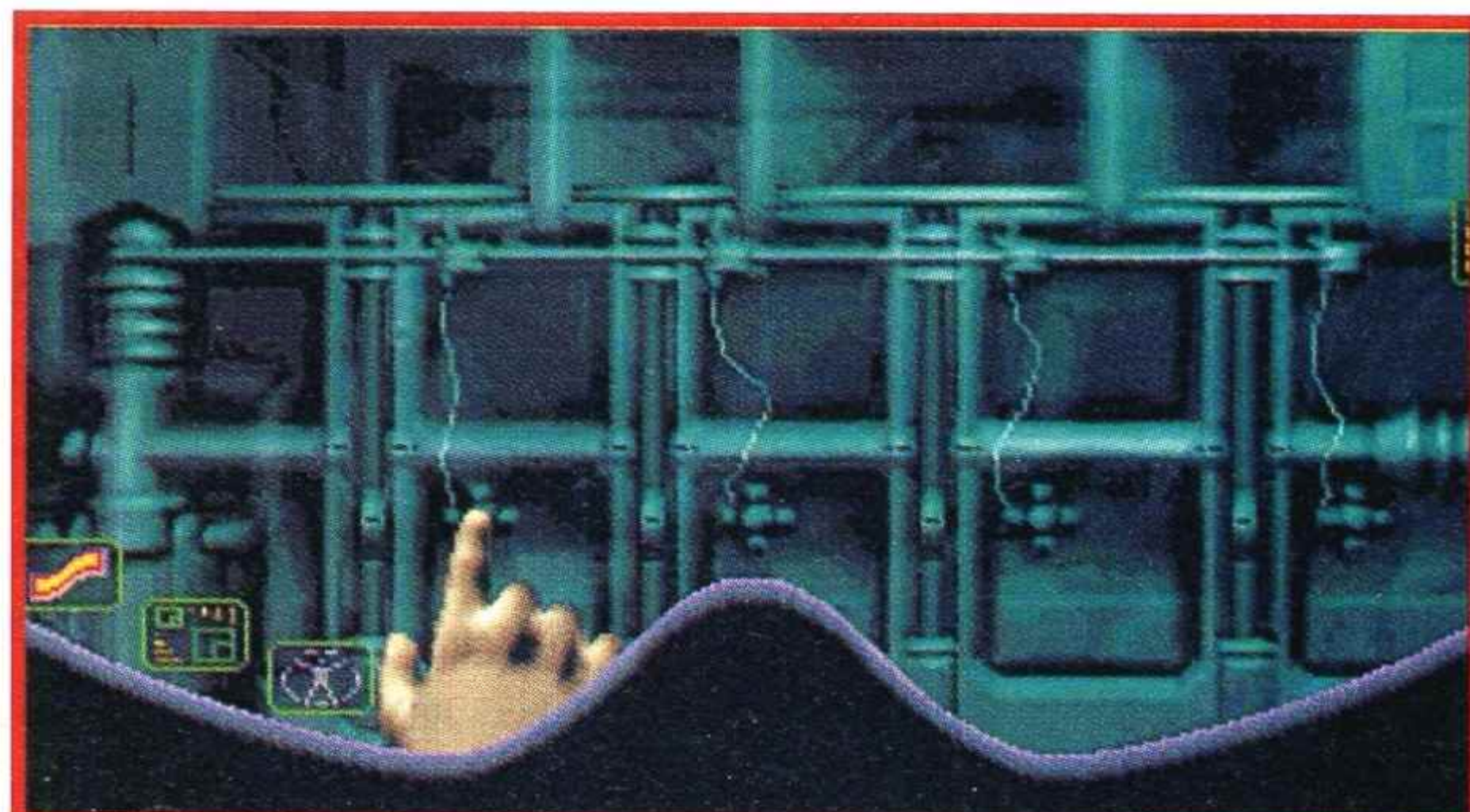
NELLA BASE

Qualsiasi entrata abbiate preso ora vi trovate all'interno della base in un grande corridoio. Siete di fronte ad una porta di sicurezza. Arrivati al cartello che la indica superatelo e raggiungete una piccola porta sulla sinistra. Serve un codice che non conoscete: usate F1 sulla serratura, individuerete il livello di calore lasciato dall'ultima persona

che l'ha usata: 2571 <enter>.
Nel successivo corridoio fermatevi alla prima porta sulla destra. Ci sono quattro guardie: sparate alle due a sinistra e vi riparerete automaticamente dietro la cassa. Finite di liberare i rompiscatole e tornate nel corridoio.
Entrate nella seconda porta a destra, nella stanza da letto troverete un indizio che vi sarà utile più avanti. La porta successiva porta alla stanza del direttore. Raggiungete l'altra uscita e vi troverete nella sala conferenze. Ci sono due persone: lasciatele finire di parlare restando dove siete e quando uno dei due lascia la stanza raggiungete il riparo della grande cassa e sporgetevi per abbattere la guardia. Attraversate la stanza ed uscite dalla parte opposta: siete nel corridoio principale, attraversatelo ed entrate nella porta in fondo a destra. Raggiungete il computer alla vostra destra ed utilizzate la "password subliminale" che avete trovato sul muro in camera da letto: Einstein. Usate il computer per trovare i file degli impiegati e scegliete un codice di un neo-assunto. Uscite e tornate in fondo al corridoio.
Quando si apre la porta di un ascensore vedete una guardia con una granata: uccidetela prima che possa lanciarla ed andate sul pannello di controllo sul muro: digitate rapidamente il vostro codice per proteggervi dall'esplosione.
Dopo il bum tornate nel corridoio e raggiungete il magazzino, in un angolo c'è una grossa cassa che nasconde una porta. Salite sull'elevatore che vi porta al secondo livello.
Andate verso la porta. Se arrivate troppo presto trovate una guardia davanti alla porta: non ammazzatela ma attiratela sulle vostre tracce. Dovete ucciderla in disparte per poi abbattere anche l'altra nascosta.
Una volta superate arriverete ad una stanza: muovetevi contro il muro modello topo sino a spiare il tizio al computer, dovrete passare mentre non guarda o attiverà un gas mortale.
Raggiunto il corridoio procedete a destra ed entrate nella prima porta a destra. E' l'infermeria dove dovrete usare l'unico computer acceso. Usate il comando <vent> per areare la stanza di quarantena, lasciate la stanza, uccidete l'addetto al computer girando immediatamente a sinistra dopo aver passato la porta e proteggetevi con le casse. Quindi tornate nel condotto dell'aria che vi ha trasportato giù.
Camminate verso la griglia a destra, superatela e camminate sin quasi alla fine del nuovo passaggio.
Trovate le due bocche di ventilazione che avete aperto prima.
Attraverso la prima raggiungete la key card rossa sul tavolo. Tornate nella stanza del tecnico, continuate nel corridoio sino ad arrivare ad alcune grandi porte. Dietro la grande porta ci sono due guardie da elimi-

nare: appena la porta si apre saltate a sinistra per non essere colpiti.
Entrate quindi dalla porta a destra. Siete nella stanza dei virus mutageni. Dovete distruggere il virus che colpisce le uniche tre colture ancora utilizzabili. Una volta ripulito un vaccino annotatevi il numero (6,7 o 8), uscite dalla stanza e proseguite nel corridoio oltre le guardie morte.
Entrate nel laboratorio ma proseguite senza fermarvi: questa area è contaminata.
Raggiungete il laboratorio principale, troverete uno scienziato morto per terra.
Non fermatevi e raggiungete la stanza successiva.
Andate al terminale del computer e selezionate il numero della coltura che avete ripulito.

Una volta completata la sequenza, spostatevi verso l'area di disinfezione. Un messaggio vi comunicherà l'esito dell'operazione.
Se avete fatto tutto correttamente e velocemente siete salvi.
Uscite dalla porta a sinistra ed entrate nel laboratorio di Charlie.
Andate al computer, se tentate di usare le porte troverete una brutta sorpresa... allo schermo guardate il video messaggio. Selezionando il bottone di mezzo farete partire una sequenza di battaglia: l'unità robotica si attiva per la battaglia. Fate muovere l'unità Charlie nei corridoi infestati ed uccidete qualunque mutante troviate.
Se qualche mostrillo scappa utilizzate l'<enter> per un'onda d'urto d'emergenza.
Sterminati i mutanti potrete uscire nel corridoio e raggiungere la prima porta sulla destra.
Azionate manualmente la pompa idraulica dando prima un'occhiata al tutto (F2): dovete allineare i pistoni sulla linea mediana.
Siete nella sala armi.
Qui Zak scopre che quel #@**%$* di Devlin lo ha fregato: gli ha infatti installato una micro bomba nucleare nel cervello.
Se aspetta troppo salta in aria con tutta la base.
Per salvarsi deve camminare sotto la "cosa" galleggiante e fondersi con la sua essenza.

Così mutati partite alla caccia del traditore. Facendo attenzione alle navi nemiche ed alle difese automatiche fisse.
Raggiungete la stazione spaziale e distruggetene il reattore.
L'atterraggio sulla Terra vi vedrà un po' malconci... ma vivi, pronti ad una nuova avventura.

Luca Fassina

ALIEN LEGACY

Niente più grattacapi. A K siamo al lavoro per fornire tutte le ultime soluzioni, compreso il vaccino contro l'HIV, i perché che assillano Piero Angela, il motivo delle zanzare, il come e il quando di Paolo Bonolis e la soluzione alla ricerca del significato dell'esistenza. Oltre, naturalmente, a Alien Legacy, risolto. Già.

Regolate la velocità del gioco su "3" e leggete le comunicazioni contenute nel PDA. Prendete una navicella e fate scendere 5 robot sulla vostra prima stazione terrestre: New Terra. Continuate a seguire le richieste del vostro equipaggio (PDA). Quando i vostri robot saranno arrivati a destinazione, costruite sei fabbriche aventi la funzione "Ore Siphon", sette centrali elettriche e tre abitazioni. Passate dal Tech Manager per realizzare quei ritrovati che vi sono stati proposti. Si pretende da voi che costruiate una seconda stazione. Il settore H 11 si manifesterà come il luogo più adatto. procedete come avete fatto per la prima stazione. La battezzeremo New Terra 2.
Lasciate salire i livelli delle riserve, almeno per qualche tempo. Dopodiché ricaricate i serbatoi del Calypso, grazie alle risorse delle due stazioni. Costruite il maggior numero di laboratori di ricerca sulla navicella madre, conferendo loro, di volta in volta, specializzazioni differenti. Fate scendere il, o la vostra incaricata scientifica su New Terra 1, a ricoprire il ruolo di supervisore (ne comprenderete le ragioni solamente in seguito). Non abbiate paura: un sostituto ne verrà a prendere sollecitamente il posto dopo la sua espulsione. Siccome questo... individuo... non vi consentirà affatto di restare inattivi durante il gioco, sarete obbligati a fare rifornimento di caffè e di altri generi di conforto, per potere lottare lucidamente fino alla conclusione.
Consultate il PDA per adempiere alle missioni vi sono state suggerite. Ricordatevi di lasciare sempre una navicella o due sulle basi terrestri. Di volta in volta, il droide di servizio verrà ad urlarvi nelle orecchie "Eureka": il mattacchione vi annuncia che:
Si è elevato il vostro sapere tecnologico.
Avete portato a termine la costruzione di un'invenzione.
Dovete compiere un sopralluogo delle vostre costruzioni disseminate sulla prateria.
Quando la capacità delle vostre navicelle è salita a 60/3000, date inizio all'esplorazione sistematica di Gaea, per attingervi risorse.
Nel momento in cui la vostra navicella è piena, non fatela atterrate, ma svuotatela sopra una stazione: (Unload) e ripartite a scandagliare i dintorni. Vi aiutano due scanner (uno per il minerale, l'altro per l'energia). Prima di dare il vero e proprio Start al gioco, verificate attentamente che le vostre due stazioni possano sopravvivere in regime di autarchia, con una popolazione di 200/250 abitanti. Non esitate a trasferire del personale dalla vostra navicella madre su New Terra 1 e 2, poiché è d'obbligo avere meno personale possibile (di questo ne avrete la riprova solo nel prosieguo del gioco...). Il surplus di risorse è da inviare a Calypso. Potrete concedervi una pausa, in attesa che la vostra navicella madre sia debitamente rifornita (300O tonnellate in minerale, 3000 in energia).

1 Recuperate due macchine trasportatrici (all'interno della navicella madre) prima di dirigervi su Rhea. Quando sarete nella sua orbita, inviate una missione esplorativa nel settore 617; raccogliete tutto ciò che trovate e tornate al Calypso.
Eseguite le ricognizioni contenute nel PDA, su Gaea: D-15, F-15, G-15, G-16, J-31, D-0, I-9 nell'ordine. Su Rhea un'altra perlustrazione vi attende al settore J-31. Tornate su Calypso e concedetevi un giretto al Tech Manager. Costruite una base terrestre su Rhea, settore H-7 (procedete secondo le modalità seguite per le altre stazioni su Gaea). Un piccolo consiglio: tenete sempre una fabbrica per sfornare robot su ciascuna stazione terrestre. Lasciate che il gioco prosegua da sé, in modo che si incrementi il volume di riserve incamerate.
Spedite una navicella su Prometheus, poi conducete una ricognizione nel settore C-2. Fatto questo, ritornate al Calypso. Ponetevi il seguente problema: il nostro personale può sbarcare su Rhea, al completo?
Se la capacità di accoglienza della vostra stazione lo permette, non dovete far niente. Nel caso contrario, costruite una o due magioni supplementari. Aspettate l'avviso di evacuazione del personale. In quel preciso istante, traghettate l'equipaggio al gran completo su Rhea (vi torna utilissimo averne il meno possibile!). Tanto per abbattere ancora un po' il livello, dovrete svuotare del tutto le risorse! Un messaggio con animazione vi indicherà il momento opportuno in cui reimbarcare il tutto.

2 Su tutte le vostre stazioni terrestri, avviate la produzione di navicelle: dovrete disseminarle ovunque. Ecco tutto quello che dovete fare:
Nota: vi segnaliamo il da farsi adesso, affinché possiate verificarlo in relazione al PDA).
Dirigete un omino su Hermes; ricognizione settore J-13, e lasciate in orbita la vostra navicella. Passata Rhea, fate la stessa cosa su Ares, e su Alpha 5.
Componete le vostre missioni esplorative e lasciatele in orbita.
Sempre dopo Rhea, spedite un omino su Alpha. Dopo Calypso o New Terra (1 o 2) inviatene uno su Prometheus.
Nel frattempo controllate la produzione di Tech Manager. Seguite le istanze di ricognizione di tutte le navicelle (PDA) e lasciatele in orbita.
Una nuova perlustrazione di Prometheus, settore E-2.
Da Rhea mandate una sonda su Hermes. Stessa cosa per Alphaz
Mentre gli omini giungono a destinazione, esplorate Rhea settore C-20, così come gli altri due pianeti qui sopra. (Hermes, settore D-22 e non D-21; Alpha 2 settore A-3; Hermes, settore I-7).
Da Rhea, un nuovo tipetto su Alpha 3, settore A-2.
Fatevi una passeggiatina su Rhea, settore C-11.
Un altro tipo, dopo Rhea, su Alpha 7 nel settore D-7.
Si ricomincia su Rhea, settore H-2 e su Prometheus, settore B-10.
Durante questa tregua, ricaricate Caliypso con ciò che trovate su Rhea, e fate risalire le navicelle che non avete utilizzato.
Riprendete fiato e lanciate Calypso verso Hebe.
Riceverete delle comunicazioni lungo il vostro cammino che dovrete seguire con attenzione. Non dimenticate di verificare se occorra compiere un sopralluogo delle vostre fabbriche centrali o dei laboratori. La stessa operazione per Tech Manager. Giunti su Hebe, inviate una navicella ad esplorare i settori F-11 e F-2. In condizioni normali, la capacità delle vostre navicelle dovrebbe essere cambiata. Dovrebbe essere allo stato attuale di 4000. Fate risalire il vostro baldo seguace e fatene partire un altro. Lo lascerete nell'orbita di Hebe, ma con il serbatoio pieno. Proiettate Calypso su Thetis; se non avete accumulato ritardo rispetto alle invenzioni, la vostra capacità è ora di 150/5000. Velocità di gioco: 4. Riceverete un messaggio che vi invita ad edificare tre laboratori. Dovrete costruirli su New Terra 2 (e non su New Terra 1).

3 Aspettate che Calypso sia abbastanza vicina a Thetis, prima di inviare un omino. La navicella deve disporre di una quantità sufficiente di carburante per resistere durante tutte le missioni di gioco su questo pianeta; tornate su Gaea. Un messaggio... Un attacco! Dovete rimpatriare d'urgenza lo scienziato - che peraltro è già là... -. Una comunicazione successiva vi sollecita a costruire una stazione orbitale attorno a Gaea e Rhea. Non dovreste avere problemi. Prelevate il personale che si trova già sulle stazioni terrestri, in attesa di Calypso. Ne avrete un gran bisogno per la costruzione e l'installazione di laboratori specializzati in elettronica. Non esitate a smontare le installazioni che non servono più a nulla o che occupano lo spazio che vi occorre. Capirete presto che in questo gioco, per costruire, è necessario, spesso, distruggere. Non appena le due stazioni orbitali saranno in grado di funzionare, calibrate la velocità su "1" e controllate tutte le stazioni, le risorse e il Tech Manager.
Velocità di gioco 2
Potete dare avvio all'esplorazione di Gaea e Rhea, al fine di far fuori i grossi bestioni che si avvicinano minacciosi alle vostre installazioni. Per ucciderli, usate il laser (pulsante destro del mouse in modalità "esplorazione", o le bombe, se i nemici sono raggruppati. Ora vi si richiede di costruire un terzo laboratorio (Gaea e Rhea per triangolazioni). Dopo che il vostro personale vi avrà fornito le coordinate delle emissioni radio, montate su di una navicella e andate a distruggere le antenne - fate attenzione al messaggio contradditorio che vi giunge dallo scienziato ; fate orecchie da mercante -; per minimizzare le perdite avrete come compito prioritario quello di esplorare spesso e volentieri i due pianeti, per distruggere gli avversari che vi attaccano. Comandanti in carica: sappiate che avete sei antenne da distruggere e sei bombe per farle esplodere: per venire a capo della faccenda sarà necessaria... una certa precisione...
Spedite un omuncolo su di un asteroide Beta, prendete quello più vicino a Gaea. Più tardi dovrete spedirne altri due per la triangolazione con un altro sistema alieno.
Velocità di gioco 1
Verificate la portata dei danni causati dalle piante e rimediate. Esaminate il Tech Manager e non esitate a costruire altri laboratori se vi mancano elementi e componenti che consentono la costruzione delle vostre invenzioni. Nel frattempo siete occupati a "martellare" senza tregua una certa specie di bestie... Se Calypso è in orbita, non mutate velocità, a meno di non dare una bella accelerata... "3". Aspettate la navicella madre (state con gli occhi aperti, vi dovrete difendere dagli attacchi nemici e riparare gli inevitabili danni subiti). Dal momento in cui riceverete il messaggio relativo alle bombe, non modificate più la velocità.
Velocità 4
Nuova comunicazione: occorre installare quattro laboratori quattro su Calypso, due biologici, due chimici. Voi non costruite niente; aspettate l'invenzione del vaccino. Accidenti, il tempo stringe... E' necessario che venga prodotto d'urgenza. Controllate i messaggi e il Tech Manager.
Dopo la creazione del vaccino, velocità di gioco 2. Fate il giro delle vostre installazioni terrestri e orbitali. Riparate, costruite, equilibrate le risorse per ottenere un rendimento massimale.
Velocità 4

4 Ricaricate Calypso. Un'operazione che vi prenderà tempo; una missiva si insinuerà a turbare la vostra placida tranquillità. Un tizio desidera effettuare un viaggetto gratuito su Gamma 1. Una soddisfazione che dovrete concedergli: sarà lui il pilota; ma dovrà essere accompagnato da tre uomini d'equipaggio - che non siano robot; sceglieteli tra gli effettivi del personale! -. Dopo che il fortunato vi avrà raccontato le sue scoperte, esplorate i settori seguenti e fate "pulizia".
A-0, F-0, G-0, F-3, F-4, G-4 - entrata di una grotta - C-5, A-7. Secondo il vostro carburante: F-0, A-2, C-2, E-2, G-2, B-7, G-6, G-7. Se siete a secco di combustibile, lanciate nello spazio un altro umanotto.
L'ingegnere domanderà di poter partecipare al festino che organizzate su Gamma 1.
Accontentatelo: fatelo viaggiare con dieci robot e dieci membri di equipaggio. Eseguite le missioni

annesse, sul vostro DPA (esplorazione Gaea settore K-34)
Inviate un tipo su Chronos.
Ora a voi! Avete un monte di cose da costruire prima di involarvi, direzione Hades.
Quando il vostro "uomo" sarà giunto, e le vostre riserve raggiungeranno un buon livello (Calypso), dirigete la navicella madre verso Hades. L'ingegnere (sempre lui!) vi fa pervenire un messaggio: grazie a lui venite a conoscenza del numero di missili da costruire per fare i conti con Gamma 1 (che non è altro che una navicella aliena camuffata da asteroide). Modificate le vostre fabbriche in funzione delle possibilità e delle risorse disponibili delle vostre stazioni (terrestri o orbitali). Vi servono in tutto una ventina di carghi e 90 missili. - Attenzione: non toccate i vascelli attualmente in orbita! -. Non appena la produzione comincia a dare risultati, mandate i vostri missili su Gamma 1. Se avete navicelle a sufficienza, interrompetene la costruzione per concentrarvi sulla riproduzione dei missili. Dal momento che i comandi sono automatici (quelli che riguardano il rifornimento di missili delle navicelle), fate ancora una volta, il giro delle vostre installazioni e controllate il Tech Manager. Verificate il numero di giri restanti prima di arrivare ad Hades. Prima di spedire due accoliti su questo pianeta, dovrebbero mancarvi pressappoco quindici giri alla vostra destinazione. Poi sganciate le due navicelle e fate rotta per Chronus: soprattutto, non interrompete la fabbricazione dei missili. Lasciate che il gioco vada avanti e aspettate l'animazione che vi segnala la vittoria sull'alieno.

5 Aspettate il messaggio che vi avvisa della necessità di un intervento su Chronus. Spedite il 95% del vostro potenziale in navicelle (attrezzate con missili), su Chronus. Fate mente locale: la base più vicina è Gaea. Mentre un gruppo di alieni si prende in pieno la fregatura, effettuate le missioni programmate nel vostro PDA. Per quelle relative ad Hades, settore H-16 (ma è in H-17!!!), fate un'inversione di 180° all'inizio della vostra ricognizione. Poi controllate il Tech Manager.
Altra missione, altro regalo. Gaea, settore E-27, e I-26. Vi coglierà di sorpresa la testa del caporione alieno, ma non capirete nulla delle sue parole: il decodificatore si sono dimenticati di inventarlo! La mutazione del vostro livello tecnologico vi permetterà la creazione del clone inverso. Fate visita alle vostre stazioni ed effettuate i sopralluoghi necessari.
Nuova invenzione: Il "Gluon Converter".
Altra invenzione di importanza capitale: costruzione di una stazione orbitale su Chronus. Dovrete costruire allo stesso modo dei laboratori e mantenerli in funzione durante l'assalto in corso (i vostri missili sono là per quello). Fate attenzione alle informative che vi terranno al corrente dell'evoluzione dei fatti. In particolare uno: quello del "Telegraphic Wave". Questo oggettino dovrà essere imbastito il più in fretta possibile, giacché vi permetterà di avviare un dialogo con il boss alieno. Badate: contemporaneamente alla progressione del suo assemblaggio, poiché dovrete spedirlo di corsa su Chronus con una delle navicelle a bordo del Calypso.
Attenzione! Il primo messaggio alieno è decifrabile!
- Velocità di gioco 1!
- Annullate tutte le missioni missilistiche e smontate le fabbriche Siphon/Gaz!

6 Ritirate tutte le vostre navicelle su Calypso. Se eseguite accuratamente questa tattica, potrete incamerare le risorse necessarie alla vostra stazione orbitale - dopo aver rifornito New Terra 1 e New Terra 2 -, affinché ci sia tutto il necessario. Avete il diritto di fabbricare centrali sulla stazione Chronus per rifornirvi di energia. Se tutto è in regola, una comunicazione proveniente da uno scienziato vi esporrà le richieste che vi vengono avanzate in materia di apparecchiature.
Potete regolare la velocità del gioco su 4. Verificate i livelli tecnologici degli opifici su Chronus. Devono essere tutti identici. Vi si richiedono tre tipi di laboratori (specializzati in studi matematici, in fisica e astronomia). Per accelerare la crescita del livello delle vostre risorse da investire nelle vostre future scoperte, potete costruirne 3, 6, 9 o 12. Al contempo si dovranno installare stabilmente 20 navicelle su questa base. A partire da questo momento e poi per un lungo periodo, gestirete tutte le risorse, costruirete delle condutture colleganti le diverse basi al fine di equilibrarle, e trasportare ciò che vi chiedono gli alieni su Chronus: 3000 in minerale, 3000 in energia, 300 robot, 20 navicelle.
Ci saranno nuove invenzioni che richiederanno una quantità enorme di risorse e di ricerche: quindi, animo!

7 Nel corso del gioco, una dama bizzarra vi bacchetterà le mani... vi proporrà una specie di caccia al tesoro. Esplorate:
Hermes, settore E-4
Ares, settore I-20
Hera, settore I-21
Hades, settore I-16
Hera, settore L-3
Hades, settore D-10 e settore H-12, dove è collocato il bunker del comandante in capo.
Dal momento che all'inizio del gioco avete lasciato i minidi in orbita, queste missioni saranno piuttosto veloci. Un altro messaggio (a dire il vero un pochino aggressivo...), vi obbliga a mettere in piazza una stazione terrestre della capienza di 100 persone su Hermes. Prendete il materiale oltre New Terra 1 o 2 e andate a costruire. Edificate 10 case di abitazione e cinque centrali. Altri messaggi vi terranno informati. Vi raggiungerà un SOS con, una richiesta di soccorso: potete riprendere i validi collaboratori di Hades e lanciare un raggio laser sul bunker H-12.
Controllate bene prima che non ci sia più nessuno all'interno (cliccate sopra con l'icona "mano", poi riprendete il corso del gioco e verificate nel vostro PDA il prosieguo della missione.

8 Smontate quante più stazioni potete e riutilizzate tutte queste nuove risorse su Chronus.
Verificate il Tech Manager e realizzate il massimo numero di invenzioni. Alcune di esse avranno bisogno di un livello tecnologico di un livello tecnologico più alto di quello che possedete attualmente: non è grave, il droide R2D2 vi terrà al corrente di tutto con il suo ormai familiare ululato di guerra. Fate attenzione un po' in ogni dove, supervisionate... Le stazioni terrestri su Gaea non le dovete smontare, le altre sì, se volete recuperare il massimo di risorse.
Quando il livello delle risorse su Chronus corrisponderà ai desideri degli alieni ed il 90 % delle invenzioni saranno state prodotte, i gingilloni verranno a chiedervi conto di ciò che vi hanno invitato a fare. La super struttura sarà davvero ben consolidata e potrete costruire gli stabilizzatori.
Per fare questo prelevate le risorse su Gaea e piazzate almeno 2000 tonnellate di minerale, energia e bio-ricerca, senza dimenticare i robot. Spedite Calypso su Beta 3. Quando è possibile, costruite direttamente sul posto gli stabilizzatori: un istante. Quando tutto è finito e voi non avete più invenzioni da sfornare, connettete Calypso su FTL.
Velocità 10
Parte l'animazione...
Vi ritrovate come prima dell'inizio del gioco, senza sapere che cosa è realmente successo. E' sempre la solita storia: si crea, si consolida, si produce, si investe nella ricerca, nel progresso. Si... inventa! E poi ci si ritrova ancorati alla solita routiné... Aggrappati all'ennesima trasmissione "video" con Bonolis al posto di Magalli: ecché: è vita questa?

"Zio" Carlo

Seleziona una partita da CARICARE

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.

T.N.T. IN BREVE...

Questa è la sezione dedicata alle soluzioni già pubblicate negli ultimi mesi. Perché riproporle? Beh, semplice, perché molti lettori hanno perso alcuni numeri e, conseguentemente, anche le relative soluzioni, poi perché le riproponiamo in forma rivisitata. Le abbiamo condensate in una specie di "bignami" dei T.N.T. Avete presente i libercoli che si sbirciano prima, durante e dopo un esame? Più o meno si tratta della stessa cosa: una guida focalizzata sui punti più complessi, quelli in cui si concentrano le richieste dei lettori e, corredati di cheat, ove ne esistano.

Chiaramente per avere la soluzione completa bisogna risalire al numero dove è stata pubblicata, ma crediamo che questi "short-T.N.T." siano comunque utili a molti di voi.

In questa sezione troverete: King's Quest 7, Kyrandia 3, Mortal Kombat 3, Magic Carpet e Wing Commander 3.

Se la formula vi piace potrebbe trovare una logica continuazione in qualche prossimo numero di K, magari si potrebbe addirittura ideare una serie di schede da raccogliere... Fateci sapere.

Per il momento se vi servono dei buchi per il raccoglitore ad anelli vi preghiamo di metterli voi...

Annulla

SOS appunti dai TNT

KING'S QUEST 7

Ecco una serie di piccoli aiuti, relativi a passaggi chiave, per chi è bloccato in compagnia di Rossella nei meandri di KQ7.

LA STATUA

Posate la pannocchia tra le mani della statua, agganciate la sua collana e allineate le tre perle sulla terza colonna partendo dalla sinistra. Voltatele la testa (rappresenta, in questo momento, un sole). Usate il pettine di Rossella su Valanice davanti alla statua (essa deve piangere dentro un recipiente). Voltatele la testa (uno o due mezzi giri). Raccogliete l'acqua chiara nel recipiente grazie alla tazza d'argilla. Ricollocate, di nuovo, una pannocchia di granoturco sul palmo della statua, la testa al sole, e voltate la mano della statua. Vedrete la piscina che si svuota.

TOPI E TROLLS

Raccogliete il topo-giocattolo. Prendete lo scudo appeso al muro ed esaminatelo con cura; staccatene la punta; dirigetevi in alto a destra per parlare ai due trolls. Poi uscite. Parlate ancora ai due trolls, uscite di nuovo. Andate in basso a sinistra, qui parlate ai due trolls che abitano la fucina. Portatevi a nord, prendete la lanterna, andate verso sinistra, avvicinatevi al bordo e saltate sulla pietra al centro della voragine - quella più a sud. Saltate subito dopo verso lo zolfo: prendetelo, poi ritornate per lo stesso cammino verso la fucina. Fate uso della lanterna sul luogo del focolare per provocare le scintille. Fate ritorno alla stanza centrale, poi andate due volte in cucina. (In alto a destra). Usate il rattomeccanico sul cuoco. Prima di uscire prendete gli scarabei nella macchina al centro dello schermo, e le ciotole sullo scaffale. Andate in basso a destra. Avanzate sul ponte fino a quando non sarete bloccati da un troll; esaminate il rudimentale veicolo. Usate lo scudo sulla parte libera, la punta dello scudo per fissare il tutto; adesso potete utilizzare il veicolo. Andate due volte verso destra. Parlate al drago. Dategli la scintilla della lanterna e fate ritorno alla fucina. Regalate le gemme al troll simpatico. Andate a nord per recuperare con la tazza la "zuppa verde" (Il Pappone...), nei crateri. Tornate a visitare i due trolls per ricevere un informazione.

TOWNHALL

Sollevate il drappo della gabbia, prendete l'uccello e tornate a darlo al venditore del China Shop. Recatevi al Townhall (ma prima indossate la maschera); cliccate sulla porta, parlate al duca, assaggiate la torta, poi cliccate sul tappeto murale in fondo alla stanza. Prendete la scala che scende, avanzate fino alla fine. Cliccate due volte sulla porta. Esaminate il terzo specchio partendo da sinistra. Prendete nell'altra stanza la statua magica che si trova in uno dei cassetti della scrivania. Uscendo, una volta arrivati al crocevia, andate a sinistra. Al primo piano dirigetevi verso sud; uscite da Townhall...

presso Malicia. Andate sul retro della casa. Se il cane abbaia, fate un'andata e ritorno allo schermo principale. Usate, ora, il buco dietro la casa. Come con Rossella, non uscite alla prima occasione. Dopo l'animazione, esaminate la lampada per recuperare il cristallo. Uscite di nuovo dalla botola, poi chiamate il cavallo. Raggiungete il deserto (arcobaleno in alto a sinistra). Andate due volte a nord, poi a destra. Usate il cristallo sul raggio luminoso della statua. Tornate a consultare le Parche su Etheeria. Scalate la montagna per usare le trappola di sogni sull'incubo che esce dalla grotta. Entrate e date al filatore di sogni l'incubo catturato nella rete. Usate il tappeto magico. Di fronte all'incubo nero, usate la rete di sogni. Andate, infine, a sud per liberare Maab dopo essere entrati nell'edifico. Utilizzate il cristallo illuminato sul blocco di ghiaccio. Dirigetevi sulla sommità della montagna, allontanatevi dal bordo e usate il morso magico sul vento bianco (il cavallo) quando quest'ultimo passa. Bisogna che vi mettiate dietro all'entrata della caverna (Valanice esala un sospiro).

IL MOSTRO "TERRICOLO"

Un mostro sorge dalla terra. Occorre sfuggire alle sue grinfie abbandonando al più presto lo scenario in cui vi trovate - liberi però di farvi ritorno a vostro piacimento.
Cliccate prontamente sulla pala. Parlate tre volte con il becchino. Andate a destra, poi a sinistra. Cliccate sulla porta e scambiate due parole con il dottore; fate un'andata e ritorno, poi sud-nord, per riuscire a scorgere il ragazzino vandalo. Se anche non lo vedete, andate a destra, e fate ancora un'andata-ritorno, sud-nord. Apparirà una corda sotto la casa a forma di zucca. Aggrappatevi ad essa e arrampicatevi. All'interno prendete la colonna vertebrale e il piede. Date la colonna vertebrale al dottore, lui contraccambierà con uno strano animale in una scatola.
Tornate a vedere i due monelli che giocano sulla loro casa-zucca; date loro l'animale e sistematelo sull'ascensore; ne avrete in cambio un topo. Portate il topo al becchino (tutta una festa!)...

L'ARPA

Passate sotto all'arcata a destra, poi andate a nord. Pizzicate in successione le corde 1, 5, 6, 4 (partendo a sinistra) dell'arpa. Usate la palla fissata sull'arpa. Parlate due volte alle Parche. Ritornate all'incrocio degli arcobaleni. Scegliete quello situato in basso a sinistra. Aggirate le piante carnivore andate a visitare il dottor Cadavere e confidategli dell'insonnia. "Collaudate" il divano.
Tornate ad Etheria utilizzando il flauto all'esterno della casa. Parlate di nuovo alle Parche, prima suonando le stesse note che avete già prodotto in precedenza sull'arpa, poi usando la palla. Subito dopo, andate a scambiare quattro chiacchere con la principessa liberata dal sortilegio dell'albero, utilizzando l'arcobaleno in basso a destra. Tornate, dopo ciò, a Etheria con l'aiuto del flauto. Riprendete l'arcobaleno che porta

LA FINE?

Ispezionate la bacchetta magica. Cliccate alla sua base. Far questo vi consente di cambiare la T in F. Fate uso, quindi, della bacchetta sull'impostore (il manigoldo è proiettato contro il grosso tubo).
Dopo aver assistito ad innumerevoli sequenze, usate il badile su Rossella. Uscite dalla grotta, dalla sinistra. Davanti alla porta, azionate il quadrante di sinistra, di destra, poi quello al centro. Usate la modalità bizzarra sulla presa di corrente del pannello di controllo su cui il re è appoggiato. Dopo un piccolo intervallo, il modulo è caricato. Bisogna che quest'ultimo lampeggi per aver raggiunto un carico massimale (importante!). Per risvegliare il re, usate su di lui il fiore. Parlategli. Dopo che Malicia ha fulminato Edgar, rapidamente usate modalità bizzarra sulla strega. Infine, usate l'extravita su Edgar. Chiamate una ditta di disinfestazione per eliminare i disgustosi altri animali.

Kyrandia 3 Malcolm's Revenge

Il terzo episodio dedicato a Kyrandia ha riscosso un grande successo tra gli appassionati del genere "punta e clicca" vi proponiamo tre tra i passaggi più difficili e richiesti.

LA FAMIGERATA FABBRICA DEI GIOCATTOLI

Ecco un punto dove molti lettori si sono letteralmente impantanati...

Terminato il lavoro alla stalla dirigetevi ad ovest verso la fabbrica dei giocattoli, per forzare il lucchetto utilizzate il Nail. All' interno della fabbrica potrete ottenere dei palloni inserendo nella macchina uno squirrel, oppure dei cavalli giocattolo utilizzando un bastone in legno. Per conoscere il funzionamento della macchina basta cliccare sul librone rosso e il gioco è fatto.

Ma Malcolm ha cose più importanti da fare, deve infatti arrivare nella sua indimenticata cameretta che si trova in fondo alla stanza.

La sequenza delle cose da fare è la seguente:

1) Raccogliere la Jester's Staff sotto il letto;

2) Prendere un nut-on-a-string in uno dei cassetti;

3) Unitelo con il bent nail già in vostro possesso e otterrete un bent nail-on-a-string.

4) Infilatevi nel tubo di scarico della macchina dove troverete un tappeto magico;

5) Per attivare il tappeto magico dovete premere sul cerchio verde e successivamente su quello rosso: vi condurrà dal mago Darm.

6) Sulla sinistra c'è un muro che può essere fatto esplodere con una bomba botanica. Come si fa ad ottenere una

NOTA BENE

Le bombe botaniche saranno particolarmente indicate per uscire da situazioni difficili. in particolare sono utili nel Magician's Lodge, per distrarre Zanthia, nelle Fogne e per scappare dalla Cava.

bomba botanica? Semplicissimo! Basta unire l'Eel con un seme di sesamo ottenendo così del sesamo fertilizzato che potrete sistemare nei punti che desiderate fare scoppiare. Aggiungete acqua e... tappatevi le orecchie!

7) Con la scala raggiungete la Town Hall dove vi aspetta la statua del giudice che può essere animata in cambio di un fish cream sandwich.

La procedura per prepare il fish cream sandwich eguaglia e supera per difficoltà quella della Sacher viennese. Dovete utilizzare la crema raccolta nelle stalle, un po' di semi di sesamo e una Eel. Ipnotizzate il solito squirrel e lasciatelo libero nel Fish Cream Parlour. I clienti scapperanno e rimarrà solo mastro pasticcere Duane, dategli gli ingredienti raccolti e penserà a tutto lui.

IL MONDO DEI PESCI

La Regina del mondo dei pesci dà non pochi grattacapi, se volete sottrarvi alle sue continue attenzioni leggetevi con attenzione questo passaggio delicato...

Dopo le vostre escursioni speleologiche vi ritroverete nel mondo dei pesci alla totale mercé della Regina dei pesci. Questa vi farà trovare intorno al collo un curioso monile. Ogni volta che la regina suona la campanella il monile vi riporterà al suo cospetto distraendovi da preziose investigazioni. Ma la cosa peggiore è che prima di lasciarvi andare vi costringerà a giocare con lei una partita di Tic-Tac-Toe con delle pedine particolari: un gruppo di Mermaid. Per sfuggire al supplizio potete regalare un verme o una moneta al Merman alla destra della Regina. Questi continuerà la partita per voi.

Altrimenti dovrete perdere la partita e parlare due volte alla Regina in modalità bugiarda per poter tornare alle vostre discrete investigazioni.

Dicevamo delle peregrinazioni o investigazioni che dir si voglia. Per prima cosa dovrete recarvi all'Underworld raggiungendo i cancelli dell'inferno. Qui dovete pagare il guardiano per entrare e una volta entrati, parlando con la segretaria seduta al tavolo, scoprirete come si organizza un Royal Seance. Per tornare indietro parlate in modalità gentile con l'uomo in attesa.

A questo punto avrete notato che dai cancelli dell'inferno si dipana uno scivolo a sinistra. Ci avete fatto caso? Bene, salendo lo scivolo e tirando una leva potrete accedere alla discarica. Praticando lo scivolo più volte, senza farvi vedere dal guardiano, potrete frugare indisturbati nella discarica alla ricerca di due oggetti che vi servono per fare un bello scherzetto alla regina:

1) Una moneta d'oro;

2) Un giornale.

Potete usare lo scivolo per raggiungere direttamente l'Underworld senza pagare il guardiano, basta offrire due vermi ai pesci che nella schermata alla destra della regina sorreggono lo scivolo. In questo modo lo scivolo scardinato condurrà all'underwolrd invece che alla discarica.

Comunque, tornando ai nostri due oggettini, una volta recuperati dopo numerose peregrinazioni alla discarica, tornate all'Underworld (potete usare il sistema testé menzionato) per giocare un'ennesima partita a Tic-Tac-Toe con la regina. Aspettate che sulla scacchiera ci siano cinque mermaid, mettete per terra il giornale e cliccateci sopra con la moneta: apparirà il fantasma del Re Yrgmumph che metterà in fuga la Regina. Attenzione! Se non volete cacciarvi nei guai evitate di rivolgere parola al fantasma del Re... fluffy, vi darà una lattina che utilizzata su Malcolm gli consentirà di tornare a Kyrandia.

One must fall

Per le due o tremila persone che ce le hanno chieste, ecco le mosse speciali di One Must Fall, con una preghiera, smettete di citofonarci a casa anche alle due notte per sapere come caspita fa Jaguar a tirare un pugno!

JAGUAR:
JAGUAR LEAP Giù, avanti + Pugno
SHADOW LEAP Indietro, giù, avanti + Pugno
CONCUSSION CANNON Giù, indietro + Pugno
OVERHEAD THROW Salite sull'avversario, Giù + Pugno
SCRAP Giù, giù, su + Pungo
DESTRUCTION Giù, giù, su + Calcio

THORN
SPIKE-CHARGE Avanti, avanti + Pugno
OFF-WALL ATTAK Saltate sul muro poi giù, avanti + Calcio
SPEED KICK Giù, avanti + Calcio
SHADOW KICK Indietro, Giù, Avanti + Calcio
SCRAP indietro, indietro, avanti + Pugno
DESTRUCTION Su, giù, pugno

SHADOW
SHADOW PUNCH Giù, indietro + Pugno
SHADOW KICK Giù, indietro + Calcio
SHADOW GRAB Giù, Giù + Pugno
SHADOW DRIVE Giù, avanti + Pugno
SCRAP Avanti su, indietro + Pugno
DESTRUCTION Giù, giù + Pugno

PYROS
FIRE SPIN Giù + Pugno
SUPER THRUST Avanti, avanti + Pugno
SHADOW THRUST Avanti, avanti, avanti + Pugno
JET SWOOP (salto) Giù + calcio
SCRAP avanti, avanti, giù, giù, pugno
DESTRUCTION Su, giù, su, giù, Pugno

ELECTRA
BALL LIGHTNING Giù, indietro + Pugno
ROLLING THUNDER Avanti, avanti + Pugno
SUPER R.T. Indietro, giù, avanti, avanti + Pugno
ELETRIC SHARDS Giù, avanti + Pugno
SCRAP Indietro, giù, avanti + pugno
DESTRUCTION Su, avanti, giù + Pugno

CHRONOS
STATIS ACTIVATOR Giù, indietro + Pugno
FAST STATIS Avanti, giù, indietro + Pugno
TELEPORTATION Giù + Pugno
MATTER PHASING Giù, indietro + Calcio
SCRAP Giù, avanti + Pugno
DESTRUCTION Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno

KATANA
RISING BLADE Giù, avanti + Pugno
TRIPLE BLADE Indietro, giù, avanti + Pugno
HEAD SWAMP Saltare sulla testa dell'avversario, giù + calcio
FOWARD RAZOR SPIN Giù, avanti + Calcio
FIREBALL Giù, indietro + Calcio
SCRAP Avanti, giù, indietro + Pugno
DESTRUCTION Indietro, giù, avanti + Pugno (dopo il primo colpo)

ATTENZIONE!!!
Un'ultima avvertenza: per distruggere l'avversario in mille pezzi le scrap vanno eseguite prima delle destruction: buona demolizione!

SHREDDER
HEAD-BUTT Giù, avanti + Pugno
SHADOW HEAD-BUTTIndietro, giù, avanti + Pugno
FLIP KICK Giù, giù + Calcio
FLYNG HANDS Giù, indietro + Pugno
SCRAP Giù, giù, avanti + Pugno
DESTRUCTION Giù, su, su + Pugno

FLAIL
SPINNING THROW Avanti, avanti + Pugno
CHARGING PUNCH Indietro, indietro + Pugno
SHADOW PUNCH Giù, indietro, indietro + Pugno
SWINGING CHAINS Giù + Pugno
SLOW SWING CHAIN Giù + Calcio
SCRAP Avanti, avanti, avanti + Pugno
DESTRUCTION Avanti, indietro, avanti, indietro + Pugno

GARGOYLE
DIVING CLAW Salto, giù + Calcio
FLYNG TALON Giù, avanti + Pugno
SHADOW TALON Indietro, giù, avanti + Pugno
WING CHARGE Avanti, avanti + Pugno
SCRAP Indietro, giù, avanti + Pugno (Scrap)
DESTRUCTION Giù, su, giù, su + Pugno (Destruction)

NOVA
EARTHQUAKE SLAM Giù, giù + Pugno
MISSILE Giù, avanti + Pugno
AIR MISSILE Salto, giù, avanti + Pugno
MINI-GRENADE Giù, indietro + Pugno
CHEST SLAM Salto, giù + Pugno
SCRAP Giù, indietro, avanti + Pugno (Scrap)
DESTRUCTION Giù, giù, giù + Pugno (Destruction)

Mortal Kombat

Nella raccolta di gabole non possono certo mancare le gabole per MK2, ecco lo schema sintetico di tutto quello che dovete fare per squartare simpaticamente gli avversari.

LIU KANG
1: da vicino: A G I I HK
2: da due passi tenendo B(G A S I G)
Pit&Spike: G I A A LK
Friendship: A A I I I LK
Babality: G G A I LK

KUNG LAO
1: da un passo B A A A LK
2: dall'altra parte dello schermo tenendo LP(I A) e mollare LP
Pit&Spike: A A A LP
Fiendship: I I I G HK
Babality: I I A A HK

JOHNNY CAGE
1: da attaccato G G A A LP
2: da attaccato A A G S (per le 3 teste, poco prima che Cage colpisca premere insieme G+LP+LK+B)
Pit&Spike: G G G HK
Friendship: G G G HK
Babality: I I I HK

REPTILE
1: distanza media I I G PB
2: da invisibile e attaccato A A G HK
Pit&Spike: G G A A B
Friendship: I I G LK
Babality: G I I LK

SUB ZERO
1: da 2 passi fare "ghiaccio permanente" (per chi non lo sa A A G HK) avvicinarsi e da molto vicino A G A A HP
2: dall'altro lato dello schermo tenendo LP(I I G A) e mollare LP
Pit&Spike: A G A A HP
Friendship: I I G HK
Babality: G I I HK

SHANG TSUNG
1: da 2 passi tenere HK per 3 secondi
2: da attaccato tenendo B(S G S)LK
Friendship: I I G A HK
Babality: I A G HK
Kintaro Morph Fatality: tenere LP per tutto il secondo round, al FINISH HIM/ER avvicinarsi, allontanarsi di un passo e mollare LP

KITANA
1: da attaccato B B B HK
2: da attaccato tenendo LK(A A G A)
Pit&Spike: A G A HK
Friendship: G G G S LK
Babality: G G G LK

JAX
1: da 1 passo B B B B LP
2: da 2 passi tenere LP; avvicinarsi e da attaccato fare A A A mollare LP
Pit&Spike: tenendo B(G G S)LK
Friendship: tenendo B(G G S S) LK
Babality: tenendo B(S G S G)LK

MILEENA
1: tenere HK avvicinarsi e mollare HK
2: da attaccato A I A LP
Pit&Spike: A G A LK
Friendship: G G G S HK
Babality: G G G HK

BARAKA
1: da attaccato I A G A LP
2: da attaccato tenendo B(I I I I)LP
Pit&Spike: A A G HK
Friendship: tenendo B(S S A A)HK
Babality: A A A HK

SCORPION
1: a 3 passi di distanza tenendo B(S S)HP
2: da attaccato tenendo HP(G A A A) mollare HP
Pit&Spike: G G A A B
Friendship: I I G HK
Babality: G I I HK

RAYDEN
1: tenere HP per ben 8 secondi
2: tenere LK per 3 secondi, e da attaccato premere ripetutamente LK+B, non smettere finché non scoppia
Pit&Spike: tenendo b(S S S) HP
Friendship: G I A HK
Babality: G G S+HK

N.B. : Friendship e Babality si eseguono a qualsiasi distanza, mentre le Pit&Spike si fanno tutte da attaccato.

SCHERMI SPECIALI:
Jade: nello schermo prima del "?" usare solo i calci nel primo round e fare il FLAWESS sempre nel primo round.
Noob Saibot: dopo 25 vittorie consecutive (50 pallini MKII) fare il FLAWESS VICTORY.
Smoke: continuare a fare uppercut e quando esce il programmatore premere insieme G+tasto F1.

MAGIC CARPET

Magic Carpet continua ad essere un classico, lo testimoniano le decine di lettere inviate all'impavido Doctor Kernal per richiedere aiuti di vario genere: di seguito vi diamo la soluzione dei primi 12 livelli e qualche gaboletta...

AL JAHAN

1. All'inizio del gioco vicino al monumento di pietra puoi trovare l'anfora magica, raccoglila. Ora possiedi il Possession Spell che sarà necessario per terminare il gioco. Cerca sulla grande mappa dove sono localizzati i tuoi maggiori nemici.

2. Sorvola il paese e getta il Possession Spell su ogni tenda. Appena le tue bandiere bianche sventoleranno sulle tende dovrebbe aumentare il tuo Mana. Cerca anche le tende che si nascondono dietro le colline.

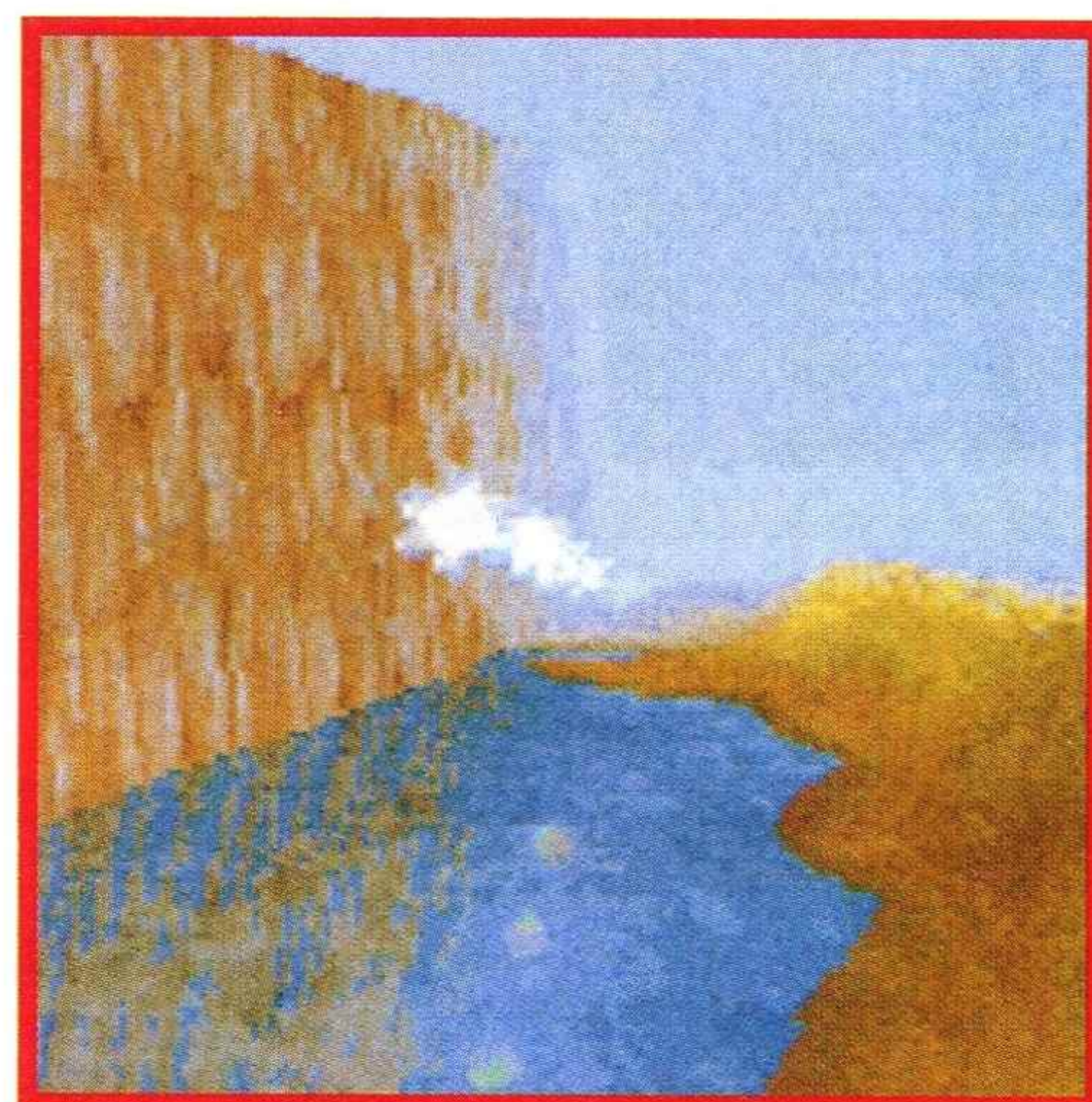
3. Appena ti sarai allontanato dal paese dovresti trovare la seconda anfora magica che ti sarà utile: il castello incantato. All'inizio del livello dovrai tenerti lontano dai mostri del livello.

4. Costruisci il tuo castello nelle vicinanze del paese, in modo da poter ricevere il più velocemente possibile il Mana. Presta però attenzione a non distruggere nessuna tenda, altrimenti ti creerai dei nemici.

KHALLABAD

1. Non entrare subito dal portone magico, poiché non sei ancora abbastanza forte. Passagli accanto, volando verso la città. Potrai sempre tornare indietro più tardi.

2. La città è costituita da molti più edifici rispetto al precedente livello. Fai attenzione a non farti sfuggire gli edifici che si nascondono dietro le colline. Dietro alla città dovresti trovare l'accampamento.

3. Torna al portone magico ed attraversalo. Appena varcato il portone, dovresti trovare sul terreno di fronte a te la palla di fuoco magica (Spell?) prendila e girati per lottare contro i mostri che ti stanno attaccando.

4. Sparare ai draghi che sorvolano la città è un'impresa difficile. Stai attento a non sparare erroneamente sulla città o sul tuo castello.
Sarebbe meglio che tu ti portassi molto in alto, in modo da veder appena la città.

SULGHIR

1. In questo livello incontrerai dei nuovi mostri: i vermi! Poiché ti trovi in un paesaggio collinare, dovrai attaccare i vermi da vicino. Muoviti possibilmente lateralmente in modo da evitare le palle di fuoco lanciate dai vermi.

2. Anche questo livello è popolato da numerosi vermi. I draghi sono più facili da colpire rispetto ai vermi poiché non si possono nascondere nel terreno. Vola preferibilmente all'indietro e guardati dai draghi. Così potrai combatterli meglio e potrai evitare le loro palle di fuoco.

3. Assicurati di avere distrutto quasi tutti i mostri prma di costruire il castello. Altrimenti dovrai per la maggior parte del tempo difendere il castello. Costruisci questa volta un castello di 2 piani per poterti difendere meglio dai mostri.

4. In questo livello il mago nemico 6 molto più debole rispetto a te. Cercalo ed attaccalo appena lo vedi. Appena si allontanerà da te, attacca il suo castello, lui lo difenderà, ma tu puoi distruggerlo.

AKRIR

1. Il tuo nemico cercherà, appena possibile, di prendere il controllo del tuo insediamento. Cerca e spara con il possession spell agli edifici sui quali sventola la sua bandiera in modo da rubargli il "Mana".

2. Costruisci un castello di 3 piani. Noterai degli arcieri lungo i muri che servono da difesa contro il nemico. Pur non essendo una difesa sicura, sono meglio che niente!

3. Devi distruggere il più velocemente possibile il tuo avversario. Ti conviene però aspettare di avere abbastanza Mana, in modo da lanciare velocemente le tue palle di fuoco. Ti conviene attaccarlo mentre sta lottando con un mostro.

4. In questo livello emergono gli Emu Riders. Li trovi sulla spiaggia dell'isola. La maggior parte di loro arriva in gruppo e cercano di circondarti. Attaccali mantenendo una certa distanza di sicurezza.

CESSECCA

1. Non lasciarti sedurre dalle formule magiche che ti aspettano qui nel cerchio di pietra. E' meglio saccheggiare prima qualche casa, infatti appena volerai attraverso il cerchio, verrai attaccato da uno sciame di api. E' molto difficile sparare alle api ed avrai dei problemi a schivarle.

2. In questo livello dovrai raccogliere molto Mana. Costruisci quindi un grande castello con 2 palloni, così il Mana non solo arriverà più velocemente al tuo castello, ma potrai difenderlo meglio dai maghi nemici.

3. Quando avrai ucciso molti nemici, emergerà dal tetto del più alto edificio una formula magica. Si tratta del Rapid Fireball (palla di fuoco rapida); non potrai però ancora utilizzarla perché per attivarla è necessaria una grande quantità d Mana.

4. Quando ti sarai impossessato della palla di fuoco rapida (Rapid Fireball) un grande esercito di "non uccisi" attaccherà la città. Sebbene tu possa finire, pur non avendo ucciso tutti i mostri, riceverai un bonus se li avrai sconfitti tutti.

QUAZZIEL

1. In questo livello il tuo primo obiettivo è raggiungere il castello nemico. Devi attaccare il mago non appena possibile. La distruzione del castello la puoi comunque lasciare agli innumerevoli mostri.

2. Quando ti troverai di fronte al mago, noterai che ha molta più forza rispetto al precedente livello. Muoviti lateralmente in modo da evitare le sue palle di fuoco e cerca di mantenerti costantemente dietro di lui. Se il mago dovesse trovarsi dietro di te scappa con la formula dell'accelerazione.

3. Anche in questo livello vi è un esercito di "non morti". Una volta ucciso il mago avversario non incontrerai grossi problemi. Costruisci il castello in mare vicino alla spiaggia in modo che non possa essere attaccato dall'esercito dei "non morti".

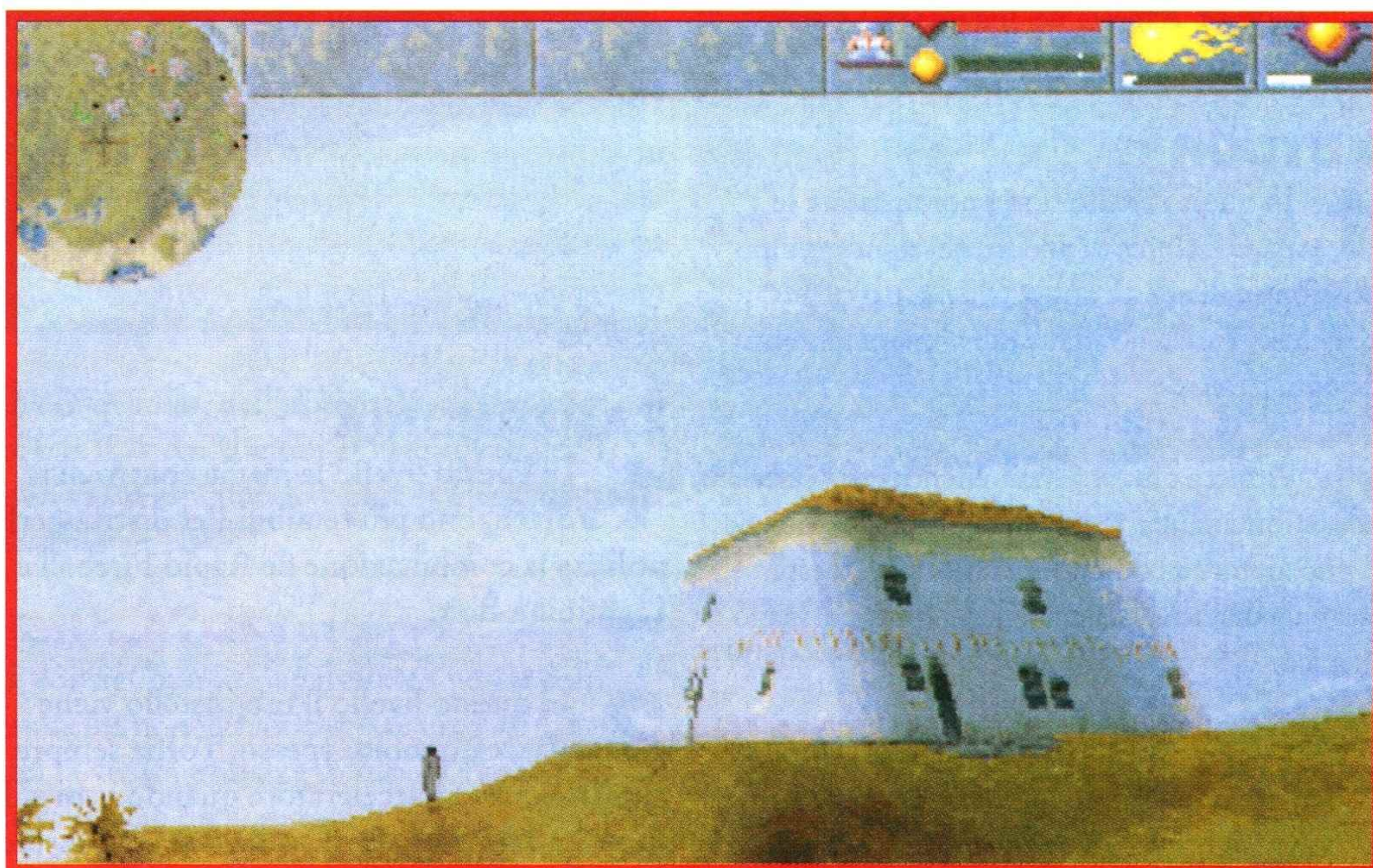
4. Al centro della città si trova una nuova formula magica. Accelera finché non sarai fuori dalla città quindi attacca l'esercito nemico prendendolo alle spalle. Conviene raccogliere la formula magica subito dopo aver sconfitto l'esercito.

AR ULNAN

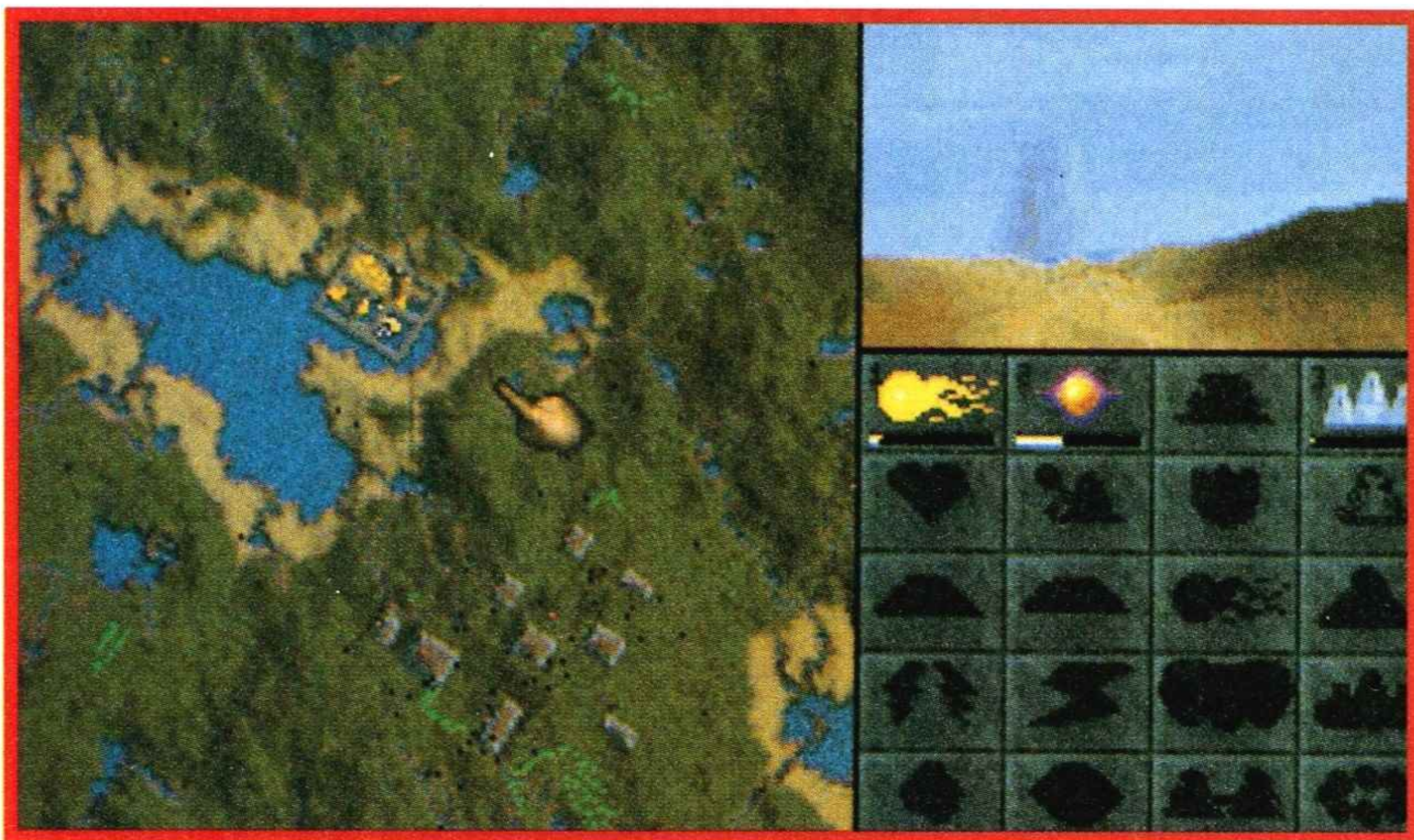
1. A causa del muro che circonda la città e che ti sta di fronte diventerai una facile preda per i mostri volanti. Vola sopra il muro, sempre più in alto. Più in alto sarai e più facile sarà colpire i mostri volanti.

2. All'inizio cerca di evitare i mostri volanti e attaccali solo quando sarai divenuto più forte. Se ti dovessero catturare con la formula "duello", puoi evadere utilizzando la formula di accelerazione orientandoti verso un'isola.

3. In questo livello le città sono molto popolate, e quindi le battaglie saranno più pericolose. Cerca un edificio alto e rimani sospeso su di esso in modo da sparare più facilmente alle orde nemiche, senza correre il rischio di colpire erroneamente gli edifici alleati. Quando avrai più "mana" potrai uccidere il mostro volante.

4. In questo livello si trova una nuova formula magica che tu dovrai raccogliere, la troverai sulla piccola isola all'interno del cerchio di pietre. Con essa potrai localizzare il mago avversario e metterlo fuori gioco.

GILLAH

1. Costruisci in mezzo al mare un piccolo castello. Quando possiederai più "Mana" lo dovrai ampliare fino ad avere due file di arcieri. Posizionali sul lato del castello nemico in modo da poterti difendere più facilmente dagli attacchi nemici.

2. In questo livello troverai un piccolo esercito di scimmie che si muovono lentamente. Non rappresentano un serio pericolo se le attacchi e distruggi quando sono ancora molto lontane dalla città. Non lasciarle avvicinare.

3. I vermi raggiungeranno la città prima rispetto alle scimmie in quanto si muovono più velocemente. Cerca di spararGli molto presto, prima che essi sparino ai civili. Se dovrai combatterli nella città, dovrai fare molta attenzione quando spari.

4. Ogni volta che distruggi un mostro, il mago cercherà di cambiare colore alle palle neutrali. Aspetta nei paraggi per assicurarti che le palle vengano raccolte.

KUTOOR

1. In questo livello non puoi superare le pareti. Cerca di andare nel minor tempo possibile dalla parte opposta della parete e costruisci il castello in mezzo al mare lontano da ogni parete.

2. Attacca i mostri mantenendo una certa lontananza. Cerca il Lightining Spell che ti può aiutare a combattere i mostri. Questa formula magica ti servirà anche contro il mago nemico.

3. Se possibile inizia a sparare solo dopo esserti appropriato della formula Lightining. I mostri ti attaccheranno solo dopo essere stati provocati. Quando spari utilizza la formula Reverse per volare indietreggiando.

4. In questo livello la formula del Magnet Spell è molto utile. La puoi trovare al centro dell'isola maggiore. Attacca il castello nemico utilizzando la formula magica. Tutto il Mana verrà raccolto in un'unica sfera.

RANNAXIOR

1. I portoni magici ti faciliteranno il compito di porre fine ai duelli con i mostri. Se costruirai il tuo castello nei pressi di un portone magico ti sarà più semplice raggiungere il castello ogni volta che lo desideri.

2. Possono comparire vulcani o naturalmente o in seguito ad una magia. Evita le croci nere sulla cartina e le isole non abitate che sono sufficientemente grandi per un vulcano. Puoi però tentare di attirare il mago nemico dentro ad un vulcano.

3. La formula del lightining -Bolt è una delle più potenti formule magiche. Utilizzala per radere al suolo il castello nemico. Non appena le prime mura cadono, colora le sfere di Mana utilizzando la formula "possession". In questo modo potrai rubare mana ai tuoi avversari.

4. La formula della meteorite compare dalla cima di un monte. Per poterla utilizzare in questo livello devi disporre di una certa quantità di mana. Non appena sarai abbastanza forte, la potrai utilizzare per radere al suolo il castello del nemico più debole.

ZANZANDRIA

1. In questo livello le magie contro di te divengono più temibili.Per distruggerli utilizza la combinazione de Rapid Fireball e Lightining Bolt.

2. In questo livello il tuo castello viene attaccato molto spesso. Torna sempre al castello con l'acceleratore quando vedi sul tuo "Statusleiste" che il castello sta per essere attaccato. Fai attenzione quando miri per uccidere un avversario.

3. In questo livello ti dovrai confrontare contemporaneamente con numerosi avversari. Cerca di non entrare in conflitto direttamente con nessun mago e lascia che siano loro ad uccidere i mostri. Poi cerca di sconfiggere il mago più debole.

4. Ora anche i castelli nemici vengono attaccati più frequentemente dai mostri. Puoi approfittarne unendoti all'attacco. Il mago sarà impegnato a uccidere i mostri e tu potrai rubargli il Mana.

MEHKHEL

1. I maghi avversari preferiscono combattere lateralmente. Se ti trovi in questo genere di battaglie non devi decidere da quale parte attaccare ma attacca da ambedue i lati.Quando loro si ritireranno indeboliti, dovrai seguire il mago con il castello più grande e distruggerlo.

2. I granchi possono lanciarti contro veloci palle di fuoco. Muoviti costantemente quando ti trovi nelle loro vicinanze. E' molto difficile distruggerli e ci potrà passare molto tempo prima che muoiano. La formula del Lightining Bolt può essere utilizzata contro i granchi.

3. Una buona occasione per distruggere un mago nemico è attaccarlo mentre si sta scontrando con un mostro. Soprattutto mentre sta combattendo contro un polpo.

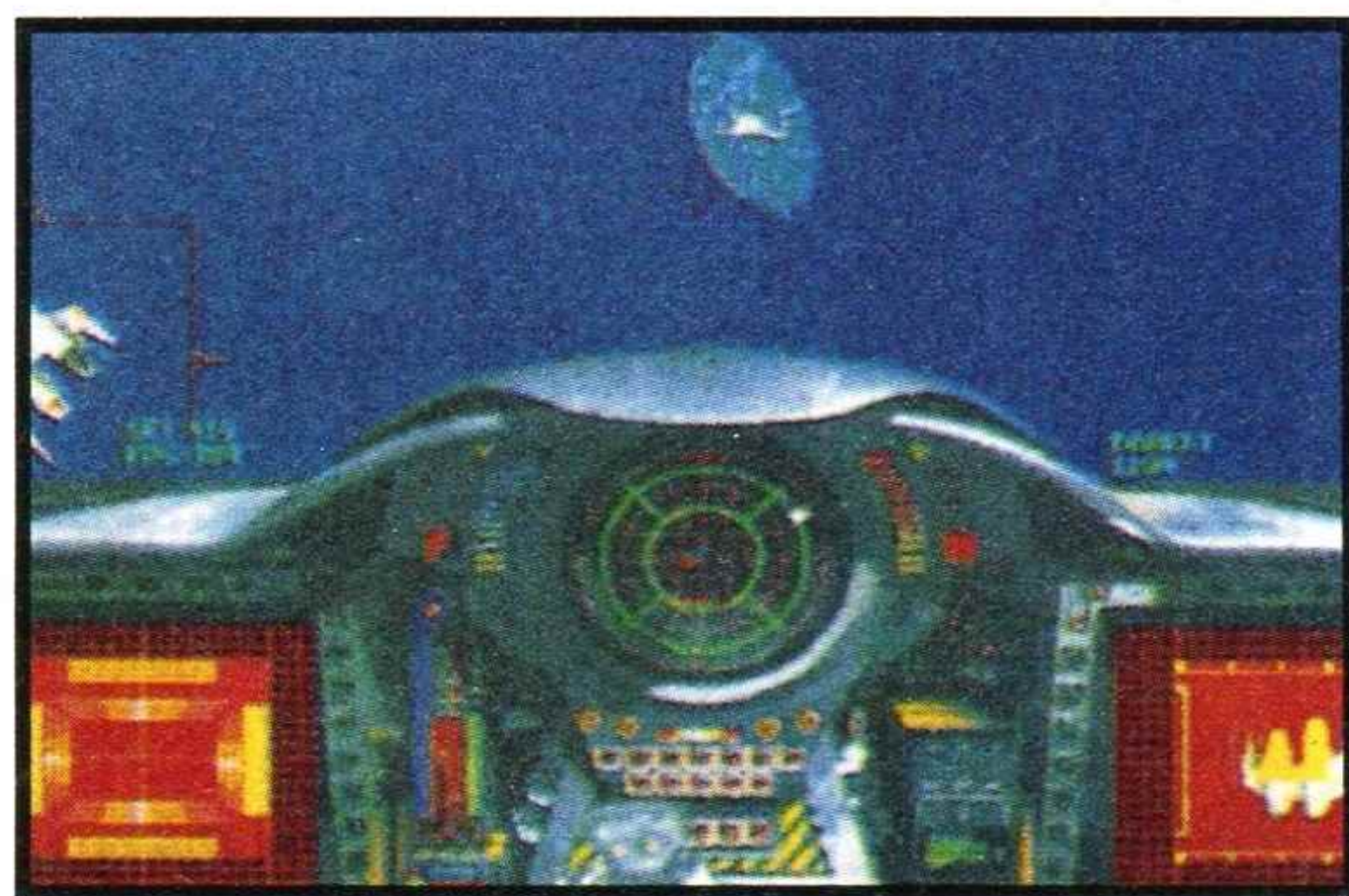
4. Dopo aver distrutto un'ondata di mostri devi guardare la cartina. In questo livello compaiono nuove formule magiche quando distruggi determinati mostri oppure quando hai accumulato una certa quantità di Mana. Infiamma gli alberi in modo da accerchiare i mostri per imprigionarli. Ora potrai comodamente spararGli.

CHEAT

Dopo aver cominciato normalmente una partita, fermatevi, quindi premete I e poi Ratty e poi [Enter]. Ora che il cheat mode è attivato, potrete usare queste combinazioni di tasti: [Alt + F1] Rende utilizzabili tutti gli incantesimi. [Alt + F2] Aumenta il Mana a disposizione. [Alt + F3] Uccide gli altri giocatori. [Alt + F4] Fa esplodere tutti i palloni. [Alt + F5] Distrugge tutti i castelli. [Alt + F6] Cura le ferite. [Alt + F7] Uccide tutte le creature.

Wing Commander 3

35 Missioni cariche di insidie. Vi riproponiamo quelle che hanno impegnato più a fondo il centralino nello spazio telefonico del giovedì...

Tanto per incominciare, per meglio strutturare il gioco stabiliamo delle lettere per le due possibilità di risposta, le opzioni di cui potete aprofittare nel corso del gioco. Le risposte che si trovano nella parte alta dello schermo le chiameremo N e quelle in basso C. Numereremo inoltre i differenti livelli seguendo una numerazione da 1 a 3.
1 : Livello di decollo.
2 : Livello abitazione .
3 : Livello "ponte".

MISSIONE 6

Navicella: Excalibur.
Armamento: 6 Pilum Friend-Or-Foe + 6 Javelin Heat-Seeker.
Note: Ripulite lo spazio di tutti gli apparecchi nemici che vi capitano a tiro. Avrete modo così di apprezzarare la potenza del vostro apparecchio.
Apparecchi nemici: Scout, Vaktoth, Dralthi.
Discuterete con Flash, direttamente sulla pista di decollo, dell'esito della vostra missione. - C -. Andate poi al livello 1 dove Eisen vi sta aspettando piuttosto ingrugnito. Poi sfidate Flash.

SIMULATORI

Un consiglio; non risparmiate i vostri colpi, perché lui non vi farà certo dei regali! Usate tutta la vostra potenza di fuoco! Dimostate che non siete un codardo.

LOCANDA

Una volta conseguita la sfida discutete con Flash, poi andate al livello 2 e passate al dormitorio dove potrete parlare con Cobra. - N -. Poi salite al livello 3 e andate nella sala controllo armamenti. Avrete qui l'opportunità di scmbiare quattro chiacchere con Flint - N -; poi adate di nuovo al livello 1 a conoscere la vostra nuova missione. Andate da Rachel.

MISSIONE 11

Pilota: Flint.
navicella: Thunderbolt VII.
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Siluro.
Note: Vi consigliamo un po' di pazienza fino alla prima zona assegnatavi. **Approfittatene per consultare la vostra guida personalizzata della TCS Victory,** senza dimenticare, di tenere un occhio sul vostro schermo... Arrivati a 3000 dalla zona delle operazioni sarete attaccati: rispondete all'attacco, poi mettetevi di nuovo tranquilli e pazientate: una volta arrivati alla navicella Blakmane dirigetevi vers la nuova zona assegnatavi e fate uso della post-combustione se ve ne rimane ancora. Poi ritornatevene a casa.

ARIEL

Sulla pista di decollo (atterragio) ci sarà Rachel, ma , apparentemente non sembra il momento di disturbarla. Andate al livello 1 dove potrete parlare con Cobra - N -. Andate poi a trovare Vagabond al livello 2 - N -. Salite al livello 3 e discutete con Rollins. Fate ritorno adesso al livello 1 per la vostra prossima missione, e andate a trovare Rachel.

MISSIONE 15

Pilota: Flint.
Navicella: Longbow.

Armamento: 8 Pilum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
note: Dovete distruggere con priorità assoluta le Destroyer con l'aiuto dei vostri siluri.
Apparecchi nemici: Destroyer, Vaktoth.

Andate al livello 2 e recatevi al dormitorio per colloquiare con Flash. Dopodiché salite al livello 3 e andate alla Sala controllo armamenti dove incontrerete Maniac. - B -.
Fate ritorno al livello 1 a prepararvi sulla missione seguente. Recatevi da Rachel.

MISSIONE 19

Pilota: Flint.
Navicella: Longbow.
Armamento: 8 Porclipine + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Siluri.
Note: Quando avrete fatto uso del pilota automatico farete uno spiacevole incontro: degli apparecchi Kilrathi. Una volta distruttili sganciate due mine, solo allora il computer di bordo vi segnalerà un messaggio. Inserite nuovamente il PA e "ripulite" e pattugliate nuovamente la zona. Quando avrete sganciato per quattro volte 2 mine (le solite, di fabbricazione italiana), ascolterete un secondo messaggio che vi segnalerà il raggiunto buon esito della missione. Andate direttamente al livello 1 per la missione seguente, e fate il consueto salutino a Rachel.

MISSIONE 30

Navicella: Excalibur
Armamento: 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Prototipo di T. Bombe.
Note: Distruggete ogni apparecchio nemico, sganciate la bomba. Attivate poi la post-combustione che vi permetterà di svicolare alla svelta allontanandovi dal pianeta prima dall'esplosione.

CHEAT

Se volete eliminare tigri spaziali a palate scrivete al prompt del DOS, dopo essere entrati nella direcotory del gioco WC3 - Mitchell. iniziate quindi una missione ripartendo dall'ultima salvata. Quando dovrete affrontare i nemici basta inquadrarli e premere CTRL + W per eliminarli dallo schermo, oppure, premendo CTRL - ALT - W potrete praticare una bella distruzione di massa!

Seleziona una partita da CARICARE

1\. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.

I GRANDI CLASSICI RIVISITATI

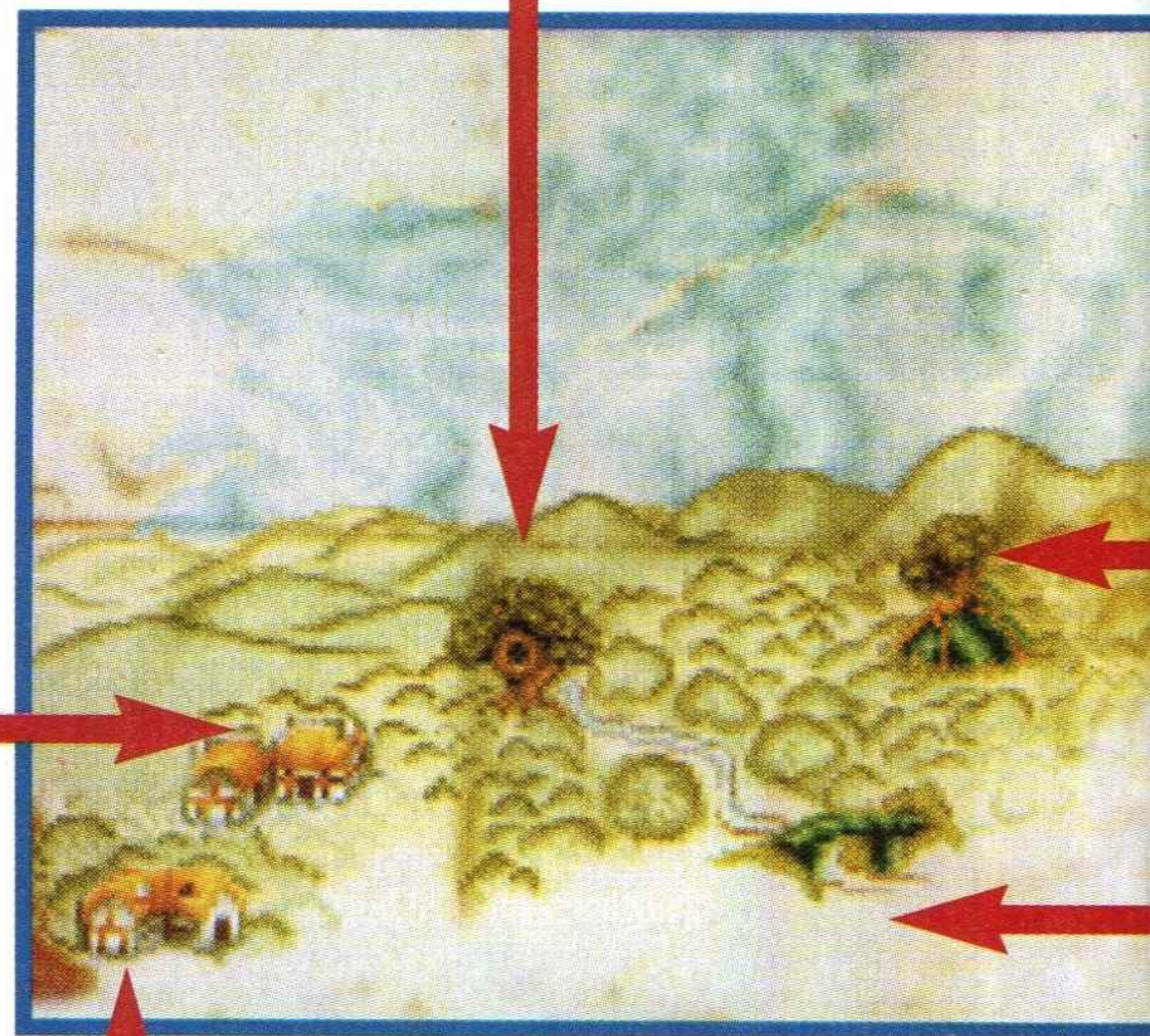
Questa è la sezione dedicata ai grandi classici rivisitati. Ora, le domande che potrebbero sorgere a fronte di questa dichiarazione sono due:
A) Cosa si intende per grandi classici?
B) Come si fa a rivisitare un grande classico?
Le risposte sono semplici. I grandi classici sono quei giochi immortali, nel senso che vengono giocati per generazioni e generazioni, e che hanno lasciato un segno indelebile nella storia videoludica.
Si tratta di giochi che sono già stati pubblicati in passato sulle pagine di K, ma che in occasione del numero di agosto sono stati mirabilmente rigiocati dall'immortale (come i videogiochi) Marco Barbieri.
Il nostro "Highlander del T.N.T." si è prodotto in una graditissima rivisitazione di cinque giochi cinque.
Assolutamente imperdibili quelle di Day of the Tantacle, Monkey Island 2 e Sam e Max.
E come se non fosse sufficiente, il nostro caro Barbieri ci ha già proposto la rivisitazione di: Pac-Man e Space Invaders... speriamo di dissuaderlo!

Annulla

SIMON THE SORCERER

In attesa che faccia la sua comparsa l'attesissimo secondo episodio, vi riproponiamo la soluzione del primo: l'unico... anche se ci auguriamo imitabile!

L'avventura del povero Simon inizia nell'abitazione del mago Calypso: aprendo il cassetto della scrivania troverete un paio di forbici, poi prendete il magnete dal frigorifero, e uscite. Andate a est, e prendete la corda e il batacchio appoggiato sul tavolo. Proseguite verso est, scambiate quattro chiacchiere con il venditore ambulante e poi andate verso ovest. Mettetevi nel cappello anche la scala, quindi entrate nella casa del Druido, dove troverete uno specimen jar e una pozione contro il freddo. Andate a est per due schermate e entrate nella locanda: prima di tutto prendete i fiammiferi appoggiati sulla fruit machine a sinistra, parlate poi con le Walkirie, infine andate nel salottino a est, dove troverete quattro maghi. Una volta scoperti, vi affideranno una piccola missione: dovrete ritrovare una magica Staff appartenuta a un Necromante: e in cambio verrete nominato Mago a tutti gli effetti!
Uscite dalla saletta, tagliate la barba del nano utilizzando le forbici, e uscite: andando a ovest per due schermate, arriverete alla foresta. Al primo bivio andate verso sud, quindi proseguite verso est e arriverete vicino a una colonia di tarli, che vi chiederanno un pezzo di mogano. Dopo aver parlato anche con i tarli, andate a sud e poi a ovest, e arriverete davanti alla casa della Strega. Per ora non potrete entrare nella casa, per cui limitatevi a ruotare la manovella del pozzo e prendere il secchio pieno d'acqua. Tornate indietro fino al primo bivio: andando verso est incontrerete un povero ladro immobilizzato da una spina al piede, che naturalmente dovrete aiutare. In cambio, per provarvi la sua gratitudine, vi regalerà un utile fischietto. Andate a nord (la strada è nascosta dagli alberi), est, e arriverete in una radura dove incontrerete un Gufo Saggio. Prendete la piuma che cade dal pennuto e poi tornate alla schermata con la colonia di Tarli. Prendendo il sentiero a est arriverete a un ponte bloccato da un Troll sceso in sciopero. Scambiate quattro chiacchiere con il Troll-Cobas e alla fine il manifestante vi strapperà il fischietto, chiamando da solo il vostro amico ladro, che accorrerà per aiutarvi. Una volta liberata la strada, proseguite verso est, dove incontrerete un triste agricoltore, che non riesce a far crescere i suoi fagioli magici. Suggeritegli di innaffiarli, utilizzando il vostro secchio d'acqua, quindi uscite dalla schermata e rientrate subito: il contadino sarà sparito, ma nella pozza troverete ancora qualche fagiolo magico. Tornate davanti all'abitazione di Calypso, e andate nel giardino sul retro: utilizzate i fagioli magici sul mucchio di letame, quindi raccogliete l'anguria. Utilizzando la mappa, tornate dal gufo, poi proseguite verso est per due schermate e conoscerete un bardo che con i suoi bassi e acuti vi impedisce il passaggio.

Lanciate l'anguria nel trombone, che subito gli estorcerete spacciandovi per un riparatore di strumenti musicali. Tornate indietro di una schermata, quindi prendete il sentiero a nord-est e arriverete agli scavi archeologici del Dr. Von Jones (mi sembra di averlo già sentito!), che è alla ricerca di fossili. Continuate verso est, salite per le scale a nord-est e, esaminando la foglia, troverete una lista della spesa indirizzata al negoziante a due teste del paese. Scendete le scale e, esaminando il sasso, scoprirete la parola d'ordine per entrare nelle miniere dei nani (Birra!). Salite ora le scale a destra, e seguite il sentiero verso est finché non trovate una casetta costruita al confine con la palude. Entrate e, dopo le presentazioni con l'anfibio, accettate di bere l'intruglio di cui va tanto fiero. Ma non è finita! Dovrete chiederne altre due razioni! Alla terza, però, approfittando di un momento di distrazione del vostro ospite, utilizzate la specimen jar per raccogliere lo stufato di palude. Appena l'anfibietto esce alla ricerca degli ingredienti, potrete scoprire un passaggio segreto nascosto nella cassa: tuttavia per ora non potrete percorrerlo, perché una delle assi è troppo traballante per i gusti di Simon.
Tornate quindi alla miniera dei Nani, ma stavolta prendete la strada ad est. Seguendola, incontrerete un boscaiolo, scambiate quattro

chiacchiere sulla sua professione e sui suoi problemi, e infine chiedetegli il Metal Detector per la ricerca del milrith. Proseguendo verso est, arriverete alle montagne: utilizzate il metal detector in ogni schermata, finché Simon non trova il giacimento di milrith, lasciando per terra il metal detector per ricordarsi del posto. Proseguite comunque verso est fino al gigante addormentato, che dovrete disturbare suonando il trombone, quindi passate sopra l'albero caduto. Andate verso est fino alla caverna del Drago, dove scoprirete che il drago ha un brutto raffreddore: utilizzate la pozione contro il freddo per curarlo (e addormentarlo) e soffiategli l'estintore. Uscite, andate di nuovo verso est e parlate con L'Albero Parlante, che vi promette di insegnarvi delle parole magiche se cancellerete con il white spirit la macchia sulle radici. Tornate all'incrocio (è segnato sulla mappa), e, andando a est e sud, arriverete alla torre: inserite il batacchio nella campana suonatela e arrampicatevi per la treccione lasciata cadere dall'immancabile principessa. Dopo che Simon ha spezzato l'incantesimo della Strega e la principessa è diventata un simpatico maialino, tornate in paese, più precisamente alla casa del druido. Andate a ovest e utilizzate il maialino per eliminare la porta di cioccolato, entrate nella casa e prendete la smokebox e il vestito da apicoltore. Uscite e utilizzate i fiammiferi per accendere la smokebox, con cui potrete allontanare la api dall'alveare. Prendete la cera (la macchia arancione sull'alveare) e andate a ovest per due volte. Entrate nel negozio, consegnate la lista della spesa al tipo con due teste, e poi fiondatevi nella locanda. Chiedete un drink all'oste e, mentre è girato, tappate con la cera la botte dietro il banco. Dopo aver portato fuori la botte, l'oste vi consegnerà una consumazione omaggio. Uscite, prendete la botte e fate un salto dal fabbro: utilizzate il sasso con il fossile sull'incudine per spaccarlo in due, quindi tornate agli scaffali di Von Jones. Consegnategli il fossile e ditegli che l'avete trovato sulle montagne, e che avete marcato il luogo della scoperta con il metal detector. Avviatevi verso il luogo indicato a Von Jones e, mentre lo studioso è indaffarato alla ricerca di fossili, esaminando il nuovo scavo troverete una pepita di milrith. Tornate in paese e utilizzate il milrith sull'incudine del fabbro, che lo trasformerà in un'ascia: portatela al boscaiolo che partirà subito verso il bosco. entrate nella sua abitazione, prendete il climbing pin, dal tavolo e spegnete il fuoco del caminetto con l'estintore; muovendo il gancio, arriverete nella cantina, dove il boscaiolo ha messo da parte diversi pezzi di legno. Prendete il blocco di mogano, tornate dai tarli, che grati per il "dolce" vi seguiranno ansiosi di sdebitarsi. Ritornate alla torre, salite al primo piano e utilizzate i tarli sul pavimento davanti alla finestra. Giunti in modo "improvviso" al pianterreno, gettate la scala nel secondo buco e scendete nella segreta. Aprite il sarcofago e, prendendo il lembo di stoffa pendente, srotolate la mummia. Prendete la staff e tornate dai maghi del paese, che però pretendono 30 pezzi d'oro per nominarvi mago a tutti gli effetti. Tornate allora all'incrocio in mezzo al bosco, prendete la strada a nord-est, e incontrerete Golum; chiacchierate un po' con il simpatico ometto,

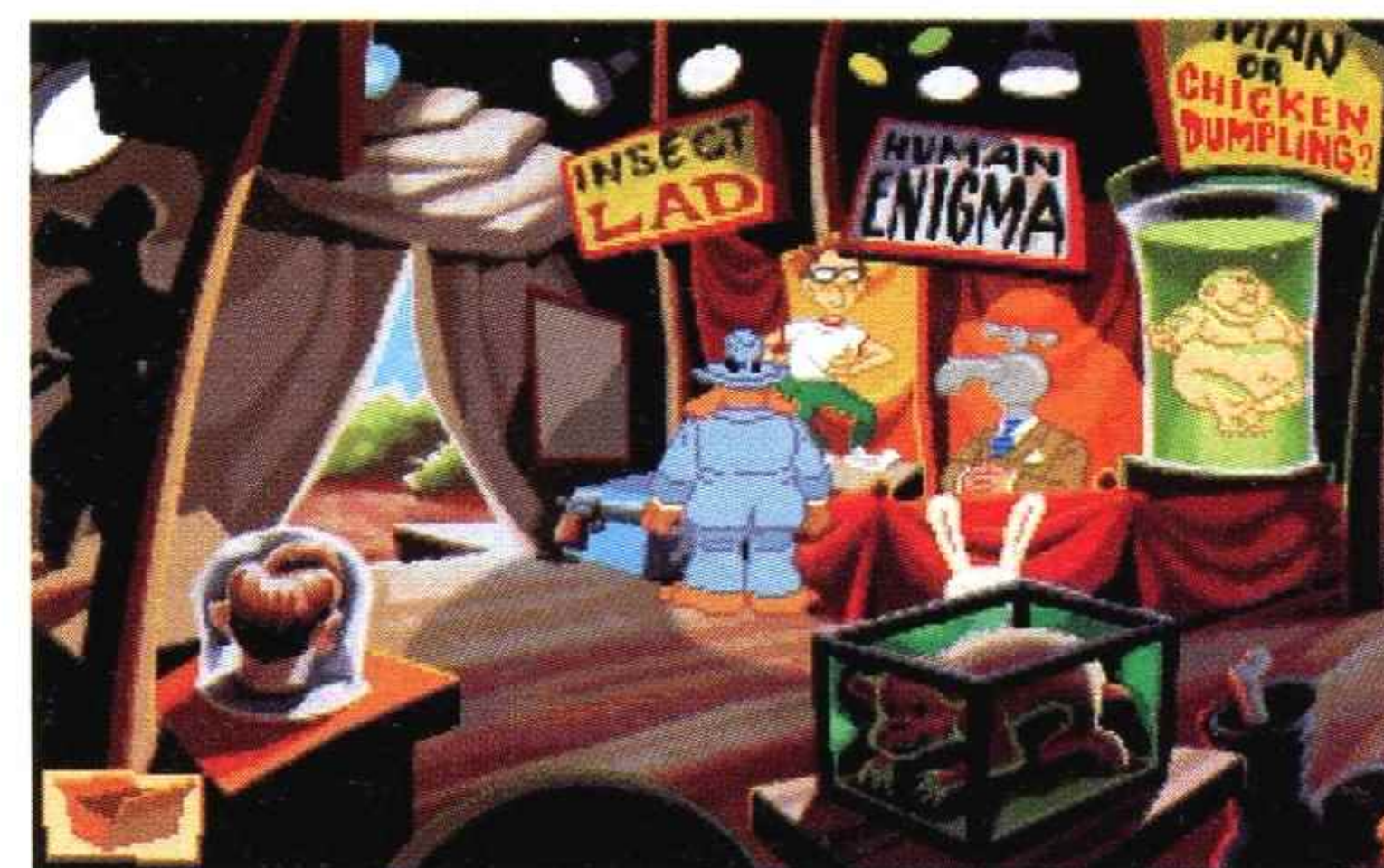
quindi regalategli la specimen jar contenente lo stufato di palude, e in cambio, potrete pescare nel laghetto. Dopo un po' di tempo, troverete un anello magico che rende invisibile il portatore. Tornate alla miniera dei Nani, entrate e, quando vi chiedono la parola d'ordine, rispondete "beer". Scendete per le scale a destra, solleticate il nano addormentato con la piuma e prendete la chiave. Tornate al piano superiore e corrompete il nano di guardia con il barile di birra; scendete le scale a sinistra e aprite la porta con la chiave appena trovata. Incontrerete il guardiano del tesoro dei nani, che in cambio dei buono omaggio, vi regalerà un diamante. Uscite, prendete il gancio e filate verso la caverna del drago: utilizzate il gancio sulla pietra posta sopra l'entrata, salite sulla grotta, unite il magnete con la corda e calatelo giù nel buco, raccogliendo un po' di monete d'oro. E' tempo di fare shopping nel paese: andate dal venditore ambulante e vendetegli il diamante per altre 20 monete, tornate nella locanda e pagate i maghi per ricevere l'investitura a Sorcerer. Quindi andate nel negozio e acquistate il martello e il while spirit. Davanti al negozio dovreste trovare uno scatolone: apritelo e infilatevici dentro per entrare di nascosto nelle prigioni dei goblin. Al termine del viaggio uscite dallo scatolone, riprendetevi il libro magico rimasto sul fondo della scatola e l'ossicino di topo lasciato sul pavimento. Esaminando il libro magico troverete un foglietto, che dovrete infilare sotto la porta: inserendo l'ossicino nella toppa e riprendendovi il foglietto, potrete mettere le mani sulla chiave. Uscite, prendete il secchio e scendete le scale. il Druido vi scambierà per un cattivone, ma basterà togliersi l'anello magico per provargli da che parte state. Mettetegli in testa il secchio bucato, prendete poi le mentine e la mazza rovente, che dovrete agitare davanti al buco del secchio: il Druido, credendo di vedere la luna piena, si trasformerà in rana, e se la darà a gambe. Nel frattempo la vostra fuga sarà scoperta, e i goblin si appresteranno a sfondare la porta: non vi resterà che nascondervi dentro la iron maiden e aspettare... Dopo qualche tempo, potrete uscire: prendete la lima che vi ha portato il Druido, segate le sbarre della porta a destra e fuggite via! Ritornate al paese, e fate una visitina al Druido: scoprirete che il vostro amico è disposto a regalarvi una potente pozione se gli porterete qualche rametto di una pianta che cresce solo sulla Skull Isle. Tornate nell'abitazione dell'anfibio che vi aveva costretto a mangiare lo stufato di palude, scendete nel passaggio segreto e riparate l'asse traballante, con il martello. Prendete poi la frogbane richiesta e portatela al Druido che, come promesso, vi regalerà la misteriosa pozione. Tornate all'Albero Parlante ed eliminate la macchia rosa con il white spirit: il vegetale vi insegnerà quattro importanti parole magiche. Ora siete pronti a sfidare la Strega: entrate nella sua abitazione (è segnata sulla mappa) e sfidatela a duello. Per vincere basta non utilizzare mai la penultima parola che trasforma in topolino, se non quando la vostra avversaria prende la forma di un drago: infatti l'unica via di fuga è la tana del topo nel muro in alto a sinistra. Tornate sulle montagne, nella schermata con il sentiero di chiodi. Fissando l'ultimo, potrete superare il baratro. Proseguite verso est, sciogliendo il pupazzo di neve con le mentine, e arriverete alla torre di Sordid: utilizzate la scopa magica per superare il precipizio, quindi bevete la pozione del Druido per passare sotto la porta. Qui incontrerete il cagnolino di Simon, che acchiapperà il suo padrone, gettandolo poi nel giardino. Prendete il sasso, la foglia, il fiammifero (nascosto nel cerchio sfondato), proseguite verso ovest prendete la foglia galleggiante (in modo da avvicinarla alla riva), piantandoci sopra prima il fiammifero e poi la foglia raccolta nello schermo precedente. Navigate fino ai semi, prendetene uno e sciacciatelo con il sasso, e versate l'olio ottenuto sul rubinetto.Lanciate il pelo di cane verso il rubinetto e poi tiratelo per far cadere qualche goccia. Attraversate il laghetto, prendete il girino che nuota nell'acqua vicino allo gnomo e ordinate alla rana di spostarsi.

Prendete e mangiate il fungo per riacquistare le vostre dimensioni originali, quindi prendete il ramo dell'albero. Entrate di nuovo nella torre, utilizzate il ramo per bloccare lo scrigno-trappola, e prendete la lancia e lo scudo. Scendete al piano inferiore, prendete il teschio umano con la lancia, alzate la pressa tirando la leva e spostate sotto di essa il forziere appoggiato nell'angolo a destra. Abbassate la pressa azionando di nuovo la leva e prendete le candele. Salite al primo piano, prendete il sacchetto, la calza, la bacchetta magica (appoggiata davanti allo specchio) e il libro sulla destra, che dovrete subito leggere. Salendo al piano superiore, incontrerete due demoni che hanno tutte le intenzioni di tornare nel loro inferno: prendete il libro dallo scaffale a sinistra (leggete anche questo) e il prodotto chimico alle vostre spalle, che dovrete utilizzare sullo scudo per renderlo splendente. Una volta pulito lo scudo, appendetelo al gancio piantato di fronte ai due demoni, quindi scendete al piano inferiore. Mettete la calza nel sacchetto e utilizzate il tutto per catturare il topo, rifugiatosi nella sua tana. Parlate poi con lo specchio magico e chiedetegli di visualizzare i due demoni, scoprendo così i loro veri nomi. Salite di nuovo al piano superiore, e convincete i due demoni delle vostre potenzialità magiche: tracciate il pentacolo per terra e rispedite indietro la simpatica coppia che, per sdebitarsi, vi insegnerà a usare il teletrasportatore. Entrate senza indugio e selezionate come destinazione i Fiery Pits descritti in uno dei due libri. Prendete il rametto e le pietre, quindi scambiate quattro chiacchiere con l'attendente, che vi consegnerà un opuscolo sui Pits. Esaminando l'opuscolo più attentamente troverete un elastico che, unito al rametto, si trasformerà in un'efficiente fionda, con cui dovrete colpire il campanello di allarme. Prendete i fiammiferi dal bancone ed entrate nei Pits. Superate il ponte, raccogliete il secchio di cera per pavimenti ed entrate nella grotta, dove troverete il perfido Sordid. Colpitelo subito con la bacchetta magica, quindi lanciate i fiammiferi nei Pits per risvegliare la lava e gettate poi nel magma la bacchetta magica. Ma non è finita! Sordid si risveglierà e, naturalmente, cercherà di vendicarsi: utilizzate la cera per pavimenti quando si distrae e il vostro avversario precipiterà nei Pits.

SAM & MAX hit the road

Una avventura...terribile. Questo il primo commento del valido Marco Barbieri giunto al termine, sopravvivendo ad alcuni colpi di sonno, della Lucas avventura con il simpatico detective conigliuto.

Benvenuti, acchiappa criminali. Comincia così la nostra Lucas avventura, con una chiamata del commissario: dobbiamo risolvere questo caso. E, in ufficio, la prima cosa da fare è raccogliere un po' di grana dalla tana del topo (mai uscire senza soldi), quindi andare nello sgabuzzino e raccogliere la luce nera. Si esce e si va verso le scale di sinistra. Sul pianerottolo una scena della porta accanto. Uso MAX con il malcapitato e scendo le scale. Toh, che bel gattino nero. Uso ancora Max con il gattino e lui mi consegna i nostri ordini. Sta succedendo qualcosa al luna park, affrettiamoci e usiamo la macchina della polizia, clicchiamo sul luna park e, arrivati, andiamo dallo sputafuoco e facciamogli vedere i nostri ordini (presi dal gatto). Ehi, ragazzo, abbiamo l'autorizzazione. Ah, anche se li ho accidentalmente bruciati, potete entrare. Due chiacchiere con i fratelli Kushman. Ma bene!!! Il piedone di ghiaccio BRUNO è scomparso ed ha rapito TRIXIE. Lasciate fare a noi, ragazzi, e grazie per il biglietto omaggio valido un giorno per il luna park e... state tranquilli, in brevissimo tempo i vostri mostri vi verranno restituiti. Mettiamo il biglietto gratis in inventario, raccogliamo i peli di Bruno davanti alla sua ex casa e la mano tagliata di JESSE JAMES nel barattolo all'entrata a sinistra. Ora usciamo, passiamo davanti allo sputafuoco e quindi verso l'interno arrivando alla roulotte di Trixie. Dal banco WAK A RAT prendiamo la lente d'ingrandimento e giochiamo al ratto-sfatto. Si prende il martello e bisogna colpire 20 topi per vincere: cosa si vince? Una torcia senza lampadina, però noi la lampadina ce l'abbiamo, quella nera presa in ufficio, e, tra l'altro, si adatta perfettamente.

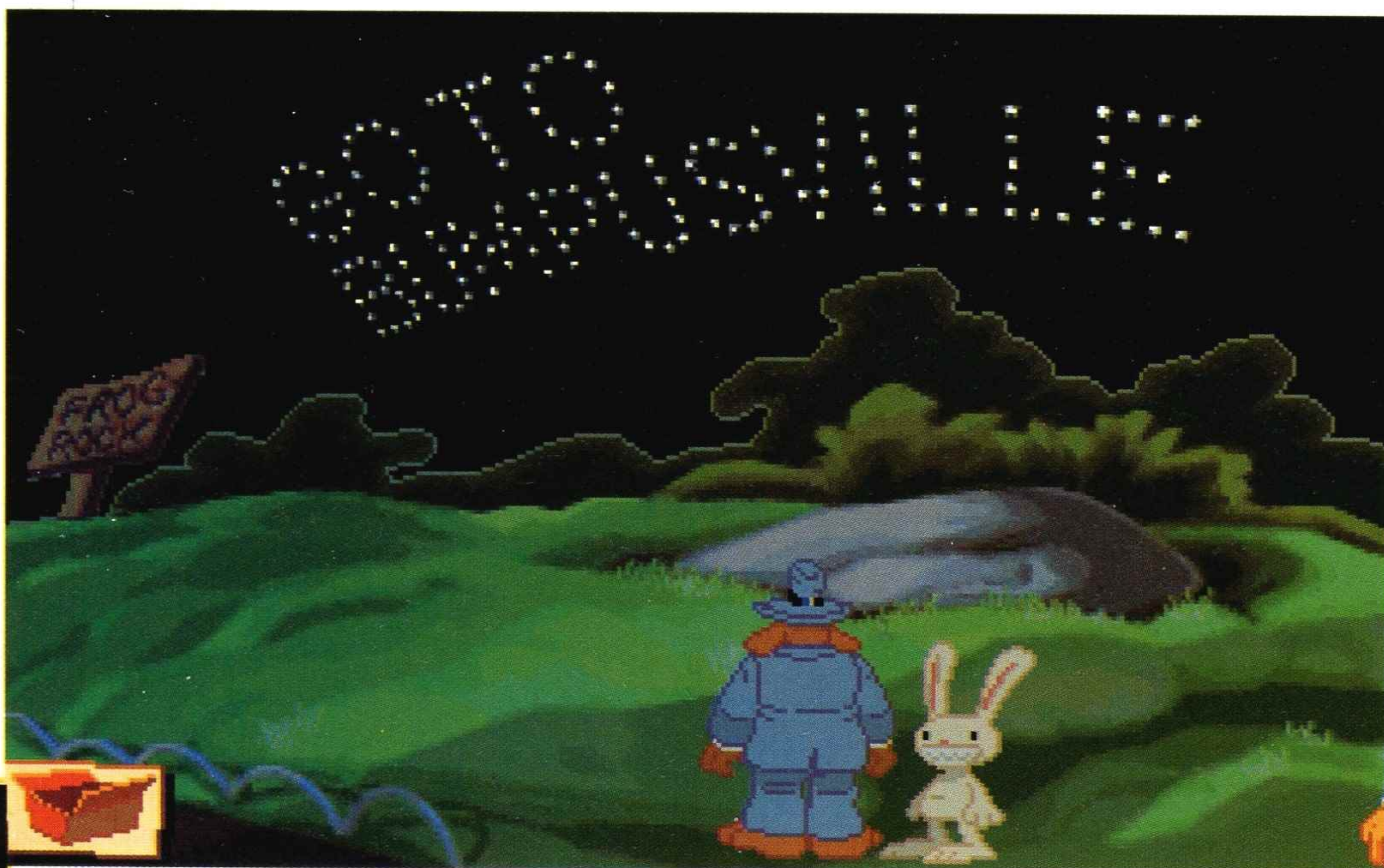
Andiamo a sinistra al CONE OF TRAGEDY e parliamo con il tizio lì seduto: vogliamo fare un giro sul cono (meraviglioso e fantastico giro), dopotutto cosa volete che sia se, guardandoci l'inventario, ci accorgiamo che la nostra scatola di cianfrusaglie è completamente vuota? Abbiamo perso tutto. Ehi, ragazzo, mi rivolgo ancora all'uomo del cono, dov'è finita tutta la mia roba? Bah, dice lui, sarà caduta dal cappotto mentre giravi sul cono. In ogni caso, eccoci un biglietto per andare alla tenda degli oggetti smarriti. Andiamo a cercare la tenda in questione ed entriamoci. All'uscita riguardiamoci la scatola e scopriamo che ci siamo guadagnati una calamita per frigoriferi a forma di pesce. Perché non ci facciamo un giro nel tunnel dell'amore? Usiamo il cigno e via.

All'interno mettiamo in uso la torcia elettrica (tasto sinistro del mouse per accenderla e poi tasto destro per essere libero di fare altre cose) e, appena vediamo sul secondo muro il quadro elettrico, usiamo Max con il quadro per fermare la nostra barca-cigno. Usiamo la barba del personaggio di destra e si apre una porta a sinistra; entriamo e parliamo con DONG, l'uomo talpa. Sai qualcosa di Bruno il piedone? Ah, dobbiamo cercare lo zio

SHUV-OOHL che è scomparso dalla faccia della terra dopo aver aiutato a costruire la palla di spago più grande del mondo... così, se gli portiamo delle caramelle, lui ci darà la chiave della roulotte di Trixie; usiamo l'interruttore per far funzionare tutto di nuovo, riprendiamo il cigno per uscire dal tunnel dell'amore e andiamo all'uscita del luna park per cliccare sul panino più vicino. Raccogliamo il bicchiere dal marciapiede ed entriamo nel SNUCKEYS, prendiamo le caramelle al pecon dallo scaffale più vicino al bancone e diamo un'occhiata all'espositore dove c'è il gioco portatile piratato CARBOMB di Sam e Max. Quando Max comincia a dire che deve andare in bagno, andiamo dal barista e diciamogli che vogliamo acquistare i due oggetti presi prima e che cerchiamo un bagno. L'uomo ci consegna una chiave e Max esce. Alla prima occasione, clicchiamo con il tasto destro del mouse ed usciamo per andare incontro a Max. Appena lo vediamo, parliamogli della chiave-raspa e teniamocela, usiamo la macchina, e torniamo al luna park per rientrare nel tunnel dell'amore dall'uomo talpa. Consegniamo le caramelle e ritiriamo la chiave della roulotte di Trixie. Ok, andiamo alla roulotte (vista giù prima vicino al gioco dei topastri martellati) ed entriamo usando la chiave sulla serratura. Apriamo lo scatolone dei desideri sulla destra del letto ed otteniamo un costume di chi cammina sui trampoli e poi l'armadio dove, sull'anta, troviamo una scheda punteggi dell'emporio del golf, Florida. Ora prendiamo la macchina e andiamo al gomitolone. Ehi, com'è grande!!! Andiamo al baracchino sotto la grande palla: è un museo. Parliamo con l'addetto e chiediamogli delle lische di pesce che si vedono dalla finestra, poi usciamo e andiamo a prendere la funivia per la casetta in cima al gomitolo di spago. Entriamo nel ristorante e chiacchieriamo con l'uomo con il turbante, clicchiamo sulla chiave stortata e otteniamo un campione di chiave metrica perfettamente funzionante per mancini. Possiamo andarcene, usiamo l'ascensore, la funivia e la nostra macchina per andare al pesce, al WORLD OF FISH. Prendiamo il secchio con i pesci davanti alla baita, poi, verso sinistra, c'è un grosso pesce verde nell'acqua. Usiamo la chiave storta con questo pesce, quindi usiamo il pesce (per saltarci dentro) ed usiamo Max con il pesce (per farci entrare pure Max) e... alla fin fine arriverà l'elicottero che ci porterà al gomitolo. Una volta usciti dal pesciolone verde, usiamo Max con il filo del gomitolo che vediamo giù dalla ringhiera e, ehi, il cuoco con un coltellaccio!!! Saltiamo giù e aspettiamo l'arrivo della nostra auto, con la quale ci recheremo al golf coccodrillo. Abbiamo comunque recuperato un bel 45,5 metri di spago. Andiamo a sinistra, verso lo shop. Sulla destra del negozio, un cestino dove prendiamo il raccattapalle. Quindi camminiamo sulla passerella di legno verso il GATOR GOLF e... giù botte da orbi. Come facciamo a recuperare Max? Usiamo il secchio con i pesci che abbiamo in inventario con il secchio delle palline da golf, prendiamo una mazza dalla nostra sinistra, miriamo con le bandierine

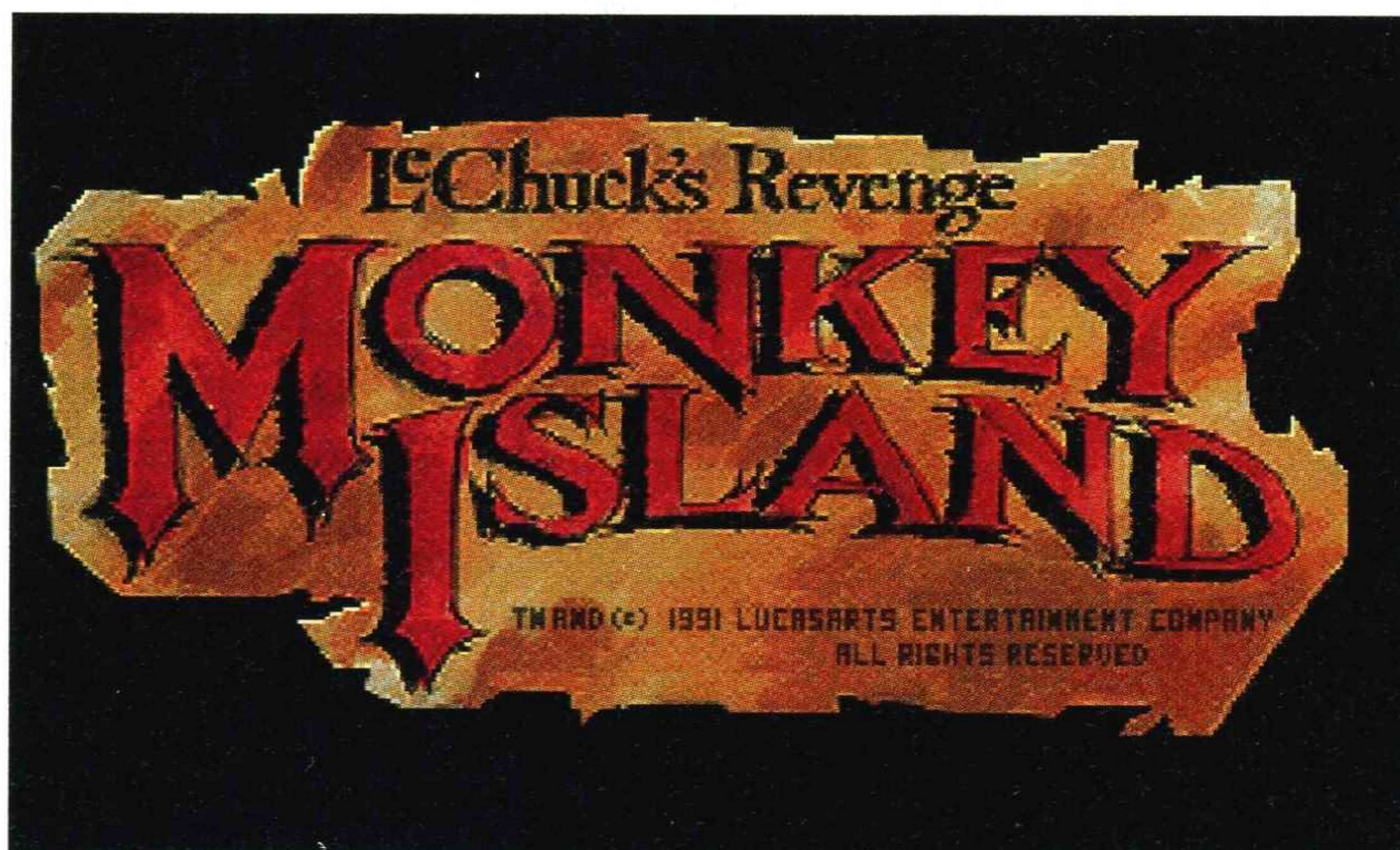
rosse il punto dove spedire il pesce. Il tutto per fare un sentiero diritto che porta a Max. Lui ci avviserà quando tutti i coccodrilli saranno ben in fila e noi potremo andare a liberarlo recuperando un pezzo di pelo di piedone trovato da Max. Notiamo l'apertura sul davanti della cabina ed usiamola aprendola del tutto. Prendiamo la palla di neve senza tappo e torniamo alla macchina, destinazione vortice misterioso. Andiamo a destra ed entriamo, ancora a destra e passiamo la porta con i tendoni rossi. Eccoci al contrario, niente paura; sulla sinistra in alto, ai piedi del blocco di ghiaccio gocciolante, un altro ciuffo di peli che raccogliamo. Ora usciamo e notiamo le tre porte di misura e colore diverso; dietro una di queste porte c'è SHUV-OOHL. Per entrare, dobbiamo oltrepassare lo specchio (usandolo) e smanettare sulle leve delle calamite per cambiare il colore delle luci. Per

ipotesi: luce blu... usciamo dallo specchio ed entriamo nella porta blu e così via finché troveremo il personaggio che ci interessa. Una volta trovato il mister, chiediamogli di Bruno.

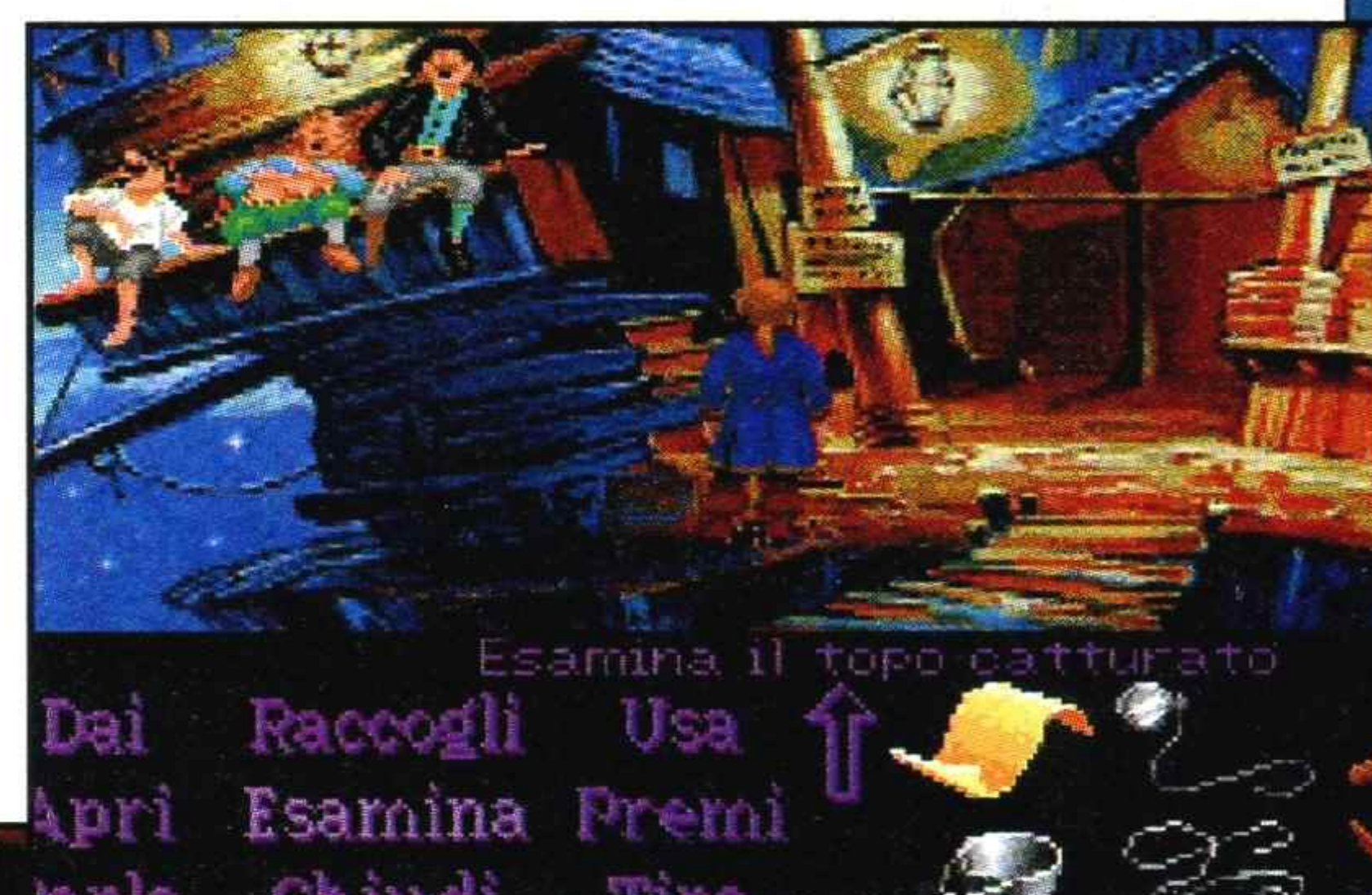
Ah, sì, Bruno è nei guai? Hai perso l'anello al gomitolo? Ok, andiamo a cercare l'anello. Usciamo, usiamo la macchina e torniamo dal barista dello SNUCKEYS e diamogli il barattolo con dentro la mano di Jesse chiedendogli se ce lo può aprire. Ma certo, non esiste barattolo che mi resista!!! Ottenuta la mano, riprendiamo la macchina, andiamo al gomitolone ed entriamo al museo. Qui usiamo la mano di Jesse con il braccio raccattapalle da golf e poi il tutto con il magnete pesce. Questo oggettino così messo insieme lo usiamo con il pezzo di gomitolo dietro al quadro ed estraiamo l'anello di Shuv-Oohl. Benissimo, ora andiamo al vortice misterioso a consegnarlo a chi di dovere. Se abbiamo trovato roccia rana? No, non ancora, ma, a che ci serve? Abbiamo bisogno di tre campioni di pelo da mettere sulla roccia e della mistica polvere dell'uomo talpa che, gentilmente, il mister ci regala. Torniamo al gomitolone, prendiamo la funivia ed entriamo nel ristorante. Prendiamo i fili elettrici vicino alla cabina trasparente e colleghiamoli al cannocchiale sulla sinistra, usiamo la lente d'ingrandimento presa al luna park e usiamo il cannocchiale utilizzando la levetta per fermare lo scorrimento e riprenderlo fino a riconoscere ROCCIA RANA. Fatto??? Bene, prendiamo la macchina ed andiamoci. Verso destra troviamo la roccia che non assomiglia per niente ad una rana, mettiamoci sopra tutti e tre i ciuffi di pelo di Bruno e poi la polvere mistica e... andiamo a BUMPUSVILLE (la chitarra sulla cartina). Entriamo nella villa, andiamo a sinistra e raccogliamo il quadro di JOHN MUIR (quello con la barba bianca e con il cappello)

e torniamo verso l'ingresso andando, questa volta, a destra, entrando nella stanza con le corna. Prendiamo il cuscino sopra la macchina, quello con le macchie verdi di tonico per capelli, e, con il braccio estensibile, il manuale ufficiale dei droidi (un libro blu sopra la porta). Adesso cerchiamo il robot-cameriera che abbiamo sicuramente notato prima e usiamolo. Dunque, stacchiamo tutti gli spinotti e attacchiamo quello per far diventare verde l'ultima stanza a sinistra. Il robottino si muove verso quella stanza e fa suonare l'allarme. Appena passato LEE-HARVEY davanti a noi, corriamo verso destra fino ad entrare nella stanza con le tende verdi (vicino a quella con le corna). Davanti a noi un casco della realtà virtuale che usiamo, prendiamo la spada nella roccia e andiamo verso la caverna. Brutta bestiaccia di drago, muoviamo un po' la spada e lo facciamo in due pezzi (prima di riuscire sono stato mangiato quattro volte). Prendiamo il cuore e troviamo una chiave tornando così alla realtà normale. Cacciati da questa stanza, ci rechiamo all'ultima stanza a destra (quella dove abbiamo mandato il robot-cameriera a far scattare l'allarme) e ci godiamo la canzone country. Quando il piccolo se ne va, liberiamo Bruno e Trixie usando la chiave nella serratura a destra vicino all'entrata. Dove andate? Ad una festa? All'osteria giungla selvaggia nel Nevada. Piedoni e le ragazze soltanto: e allora? Andiamo anche noi al SAVAGE JUNGLE INN. Entriamo, diamo la lima al piedone particolarmente grande che vediamo appena entrati, (in modo tale che si possa finalmente grattare bene), poi ci rivolgiamo a sinistra, alla donna dietro al bancone e chiediamo notizie di Bruno e Conroy Bumpus. Alla fine disponiamo anche di depliants per il parco nazionale del pozzo di catrame da dinosauro e del Salt'in naso Monte Rushmore, nonché del museo delle verdure famose, nel Texas. Diamo un'occhiata a questi volantini, poi torniamo alla macchina a andiamo al museo (il pomodoro rosso sulla mappa). Verso destra, la cassetta di melanzane più a destra, contiene l'ortaggio con la faccia di Bumpus che prendiamo, quindi diamo il dipinto di John Muir alla signora dietro il banco che ci farà un ortaggio a lui somigliante. Ok, torneremo più tardi. Per ora andiamo al parco Dinosauro. Andiamo verso le statue famose, passiamo davanti al tarpit slide e, a destra, prendiamo l'ascensore. Una volta arrivati alla piattaforma, usiamo il raccattapalle con il bicchiere di carta, poi usiamo il paravento lì vicino per cambiarci, quindi usiamo l'elastico giallo-verde per buttarci giù. Mentre elastichiamo, usiamo l'attrezzo con il bicchiere per raccogliere

il fango e torniamo su. Ci ricambiamo dietro il paravento e riusiamo l'ascensore per tornare giù, ripassiamo davanti alla piscina e andiamo a sinistra (dal dinosauro e dal mammuth) e usiamo il coniglietto Max sull'ex elefantone con le zannone per tosarlo e recuperare il pelo. Ora andiamo dal tirannosauro, prepariamoci la corda che abbiamo in inventario e usiamo il pulsante per sentire il REX parlare. Quando l'animalaccio apre la bocca, usiamo la corda sulla bocca aperta, poi Max sulla corda, per avere un dente di tirannosauro a nostra disposizione. Ok, fatto questo, torniamo al museo delle verdure a riprenderci l'ortaggio John Muir. Parliamo con la donna e chiediamogli della nostra zucchetta. Incamerata anche questa, andiamo a Bumpusville, entriamo nella villa e andiamo a destra, nella stanza con le corna, usiamo la melanzana-Conroy con il parrucchino rosso e... eccoci buttati fuori. Però abbiamo preso il parrucchino. Bene, andiamo al SAVAGE JUNGLE INN ed entriamo. Dunque, usiamo dall'inventario: il catrame con i peli di mammuth, poi il tutto con la tuta blu presa dalla roulotte di Trixie, poi il parrucchino preso poco fa con tuta pelosa ottenuta con il miscuglio di prima. Ecco fatto, possiamo entrare alla festa dalla porta alle spalle del piedone che si sta grattando. Una volta entrati, dopo aver assistito ad una piccola conferenza, raccogliamo la bottiglia sulla grande tavolata, poi entriamo dalla porticina alla destra del palco, prendiamo il punteruolo da ghiaccio sul freezer ed entriamo dalla porta (usandola) in fondo allo schermo. Cosa??? Tentano di catturarci??? Uno dei due esce, noi andiamo all'inventario e usiamo il costume (per togliercelo). Rientra l'altro gaglioffo e cosa fanno? Vanno nel freezer per travestirsi? Ok, usiamo Max con il freezer (l'alto del freezer) per chiuderli dentro. Il capo dei piedoni ci fa grandi onori ma ci da da risolvere l'enigma dei quattro totem. E va bene, torniamo al gomitolone, prendiamo la funivia, andiamo al ristorante e diamo il punteruolo per il ghiaccio all'uomo con il turbante che storta la chiavi formando così un cavatappi che usiamo con la bottiglia presa alla festa dei piedoni. Il tappo lo usiamo con la palla di neve vuota senza un tappo, quindi torniamo alla macchina e proseguiamo verso il vortice misterioso. Entriamo nella stanza con i tendoni rossi e usiamo il MINI-VORTEX. Mentre siamo in movimento all'interno, usiamo la palla di neve con il tappo per risucchiare un po' di energie del vortice e possiamo tornare al Savage jungle Inn per la fine della nostra avventura. Rientriamo alla festa e cerchiamo i quattro totem visti prima, passiamo davanti a Bruno e arriveremo dal capo piedone dove c'è la piscina (il pozzo della decadenza). Allora, usiamo la palla di neve con dentro il vortice con la piscina (la buttiamo dentro), quindi il dente del dinosauro, poi la zucchetta John Muir ed infine il cuscino impregnato di tonico per capelli e... gustiamoci il finale. Arrivederci da

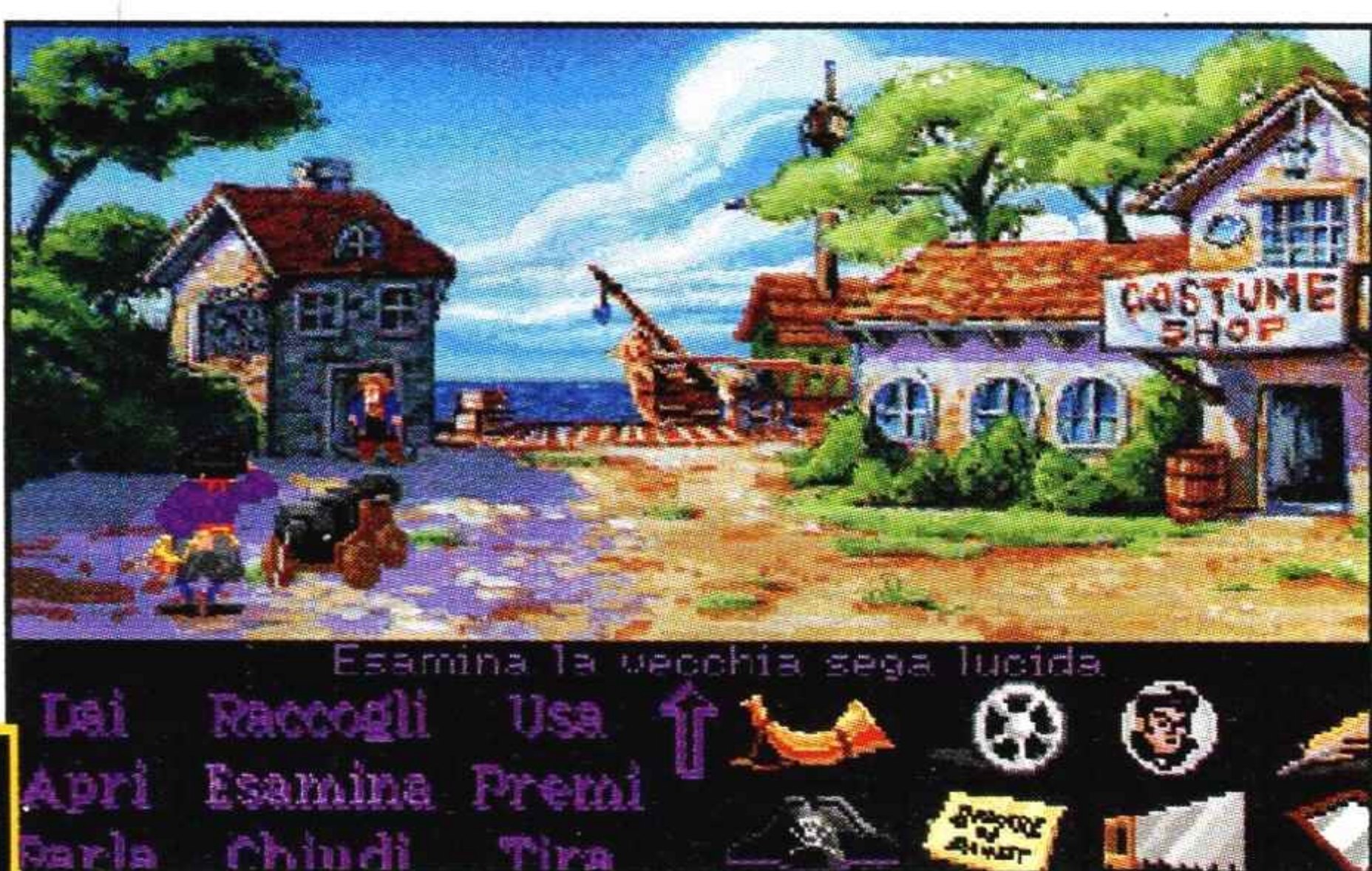
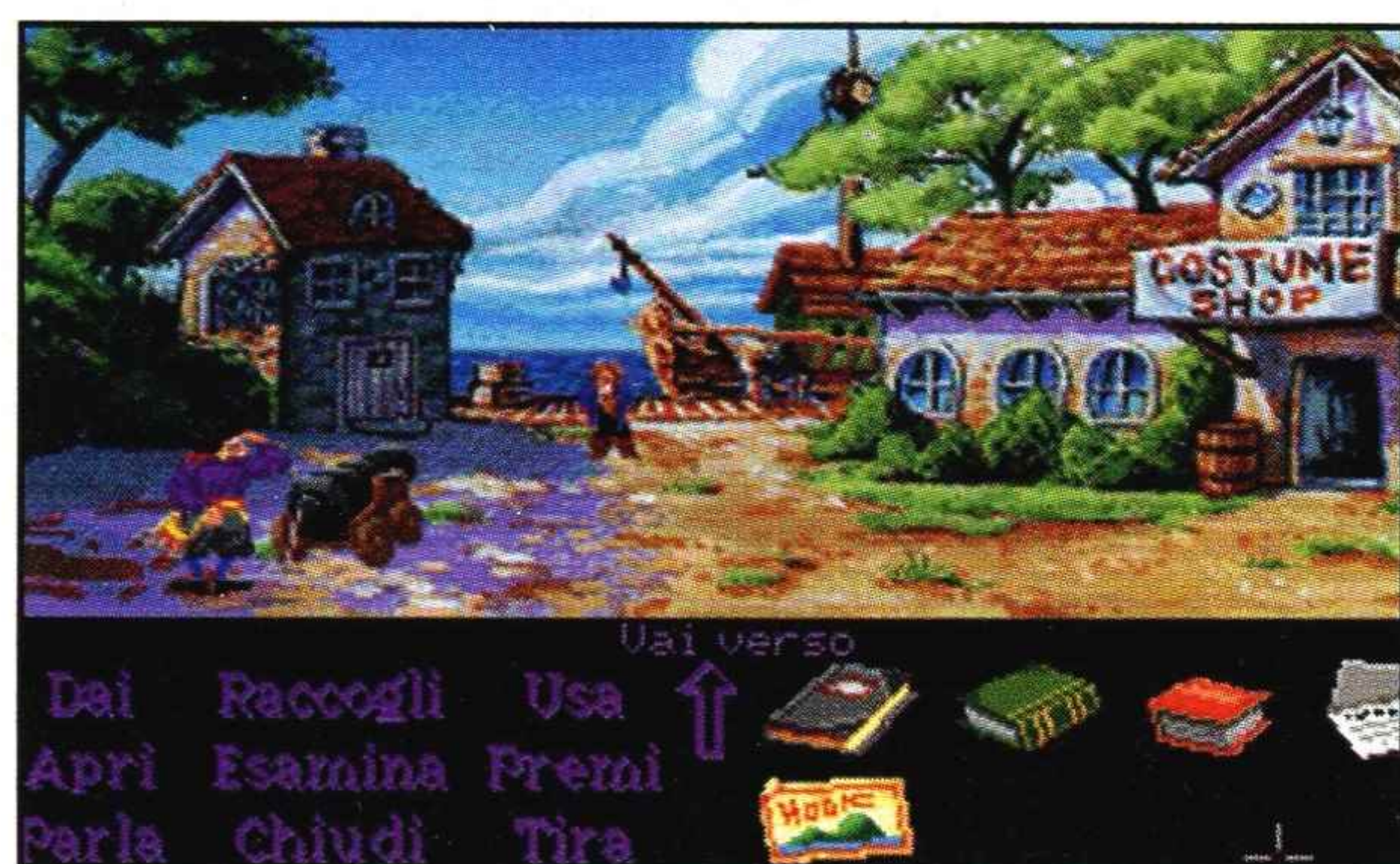
Marco Barbieri

MONKEY ISLAND 2

Dopo una serie di telefonate che chiedevano disperatamente la soluzione di Monkey Island 2, abbiamo deciso di rispolverare questo grande classico della Lucas. Per la soluzione ci siamo rivolti come al solito a Marco Barbieri, l'unico redattore che possedendo un'isola tutta sua, tipo Marlon Brando, poteva sviscerare tutti i segreti di questa avventura. A proposito dell'isola, c'è venuto un sospetto: non è che i nostri redattori li paghiamo un po' troppo?

Sapete, trovare un tesoro, al giorno d'oggi, non è così facile, ma qui, nel bellissimo Mar dei Caraibi, c'è ancora qualcuno che, facendo il pirata di professione, ha la pazienza di raccontare a tutti voi, pirati di mezza tacca, come si fa a sconfiggere i fantasmi dei pirati cattivi e diventare famosi nei secoli dei secoli trovando BIG WOOP, il meraviglioso tesoro dei tesori. La mia avventura inizia al ponticello che porta a WOODTICK, esamino il cartello "benvenuti" e raccolgo la pala, e poi attraverso il ponte, o almeno cerco di farlo. Mi viene incontro un brutto ceffo; come sarebbe a dire che devo pagare un pedaggio? Non pago niente, io sono un pirata. Ma Largo la Grande è più duro di me e mi ruba tutti i soldi. Ora lo seguo. Do un'occhiata alla cartina di Scabb Island e mi dirigo alla palude. Il cartello dice: "casa internazionale di Mojo". Uso la bara e remo verso destra fino alla capanna teschio. Una volta dentro, raccolgo la corda sul tavolo ed esamino lo scaffale pieno di libri, barattoli e bottiglie. Cerco di prendere "cenere per vita" ma mi chiamano dall'altra stanza; è la maga vudù. Un po' di colloquio sulla pozione che volevo prendere e sul brutto ceffo di prima, il terribile Largo. Ed eccomi qui con una bella lista di ingredienti per fare una bambola vudù come incantesimo contro Largo. Qualcosa del suo corpo, qualcosa dei suoi indumenti, qualcosa dei liquidi del corpo e qualcosa dei suoi antenati. Come se fosse facile avvicinare il brutto ceffo!!! Va beh, in ogni caso riprendo la mia bara-barca e me ne torno indietro fino al cartello di prima, scendo dalla bara e vado a sinistra ritornando alla mappa dell'isola. Dov'è il cimitero? Ah, eccolo lì in basso sulla destra, vado a fare una visita. Dunque, sulla collinetta davanti a me, la prima lapide a sinistra è quella di Marco Largo La Grande, evidentemente un parente di Largo. Non mi resta che prendere il badile e scavare nella terra lì davanti e, fra tuoni e lampi, recupero un osso disgustoso del nonno del mio attuale nemico. Ora posso andarmene, un pezzo della lista vudù è recuperato. A sinistra, esco dal cimitero e sono di nuovo alla mappa. Altra visitina, questa volta alla spiaggia in alto a destra, raccolgo la bacchetta lì davanti a me e me ne torno in città visto che alla taverna Steamin Wurstel sembra tutto chiuso. Attraverso il ponte ed entro nella seconda casa sulla destra; il negozio di WALLY il cartografo che riempio di domande per ottenere tutte le informazioni che mi servono. Alla fine della lunga conversazione, mi prendo un foglio bianco dal mucchio di carta in basso sulla destra, quindi sto a guardare Wally mentre lavora. Ogni tanto appoggia il monocolo sulla scrivania ed io non devo fare altro che prenderlo. Fatto questo esco dalla porta a sinistra e mi trovo davanti alla nave, esamino il cartello e sulla sinistra in basso tre finestrelle con luce accesa. Entro da quella più a sinistra per trovarmi alle prese con il cuoco della baracca. Raccolgo il coltello sul tavolo ed esco da dove sono venuto, visto che il cuoco non vuole essere infastidito. Ora torno verso il negozio di Wally che si vede da questa posizione, e si vede anche un bivio sulla passerella. La strada che porta a sinistra arriva ad una barca hotel. Il gestore, alla mia richiesta di una stanza, mi dice che ne ha solo una ed è occupata. OK, niente da fare.

Ehi, ma che bell' alligatore che c'è legato al palo!!! Poverino, chissà come soffre. Uso il coltello, taglio la corda che lo trattiene e lo faccio scappare in modo tale che il gestore gli corra dietro. Ora mi prendo le patatine al formaggio nella ciotola dell'ex carcerato alligatore e vado a vedere questa famosa stanza già occupata, salendo le scalette di fianco al banco. Proprio lì di fronte c'è un parrucchino che è da prendere al volo prima che il mister Largo torni e mi becchi sul fatto. Tutto velocemente, prendo ed esco con il parrucchino con gli insettini bianchi sparsi sopra (bleah, che schifo), ma, se non altro, posseggo il secondo ingrediente per la famosa bambola. Ok, ora esco dall'hotel e seguo la passerella verso l'alto arrivando dagli uomini di bassa morale. La scena si presenta con questi tre che più o meno dormono, un topo che si aggira ed un tizio sulla destra (quello della lavanderia). Dunque, cerco di prendere il secchio lì sulla sinistra ... Ehi, lascia stare quel secchio - oh, scusa, è tuo? No. Fatto, preso il secchio. Ma pensa te!!! Va beh, ora sveglio il pirata con la gamba di legno e gli faccio un po' di domande fino a quando lui mi propone di lucidargli la sua gamba di legno sbiadita. Ma certo, perché no? Però ci vuole del lucido, dammi i soldi per comprarlo. Ok, e mi dà un pezzo da otto. Ora si tratta di beccare il topo. Vediamo, sulla mia destra c'è una scatola, la apro e uso la bacchetta con la scatola per tenerla aperta, poi uso la corda con la bacchetta ed infine le patatine al formaggio con la scatola. La trappola è pronta. Però il topo non va lì a mangiare. Ok, allora esco un attimo da questa schermata e poi ci rientro. Se il topo si sta mangiando la mia esca non mi resta che tirare la corda e beccarlo, chiuso nella scatola, che apro e raccolgo l'animale lì rannicchiato. Una volta beccato il roditore me ne torno al BAR BLOODY, questa volta entrando dal portello. Due chiacchere con il barista chiedendogli del "grog" e... ma guarda un po', ad un certo punto scende dalla scaletta il mio amico, per così dire, Largo, chiede da bere e si fa una bella sputata verdona. Quindi se ne va senza neanche pagare. Ah, ecco, qualcosa del liquido del corpo è spiaccicato lì sul muro. Il terzo elemento per la bambola vudù, lo raccolgo usando il foglio di carta bianco preso da Wally il cartografo e poi me ne vado. A questo punto entro dalla finestrella illuminata di prima e vedo sulla mia sinistra un bel pentolone con della vichyssoise, prendo il topo e lo metto in quella specie di mistura, dopo di che riesco dalla finestra e torno dal barista al quale chiedo lo spezzatino per cena. Naturalmente non c'è spezzatino ma solo minestra. E va bene, vada per la minestra. E così il cuoco viene licenziato per abuso di topo e peli ed al sottoscritto viene offerto un lavoro. Quant'è la paga? Va bene, la prima settimana anticipata. Ok, entro in cucina e me la batto con i miei 420 pezzi da otto dalla finestrella di prima. Bene, ora vado alla palude e riempio il secchio con il fango, poi torno all'albergo, nella stanza di Largo, chiudo la porta e uso il secchio sulla porta nascondendomi frettolosamente dietro il paravento. Appena mister Largo rientra in camera, zac, si riempie di fango e, abbastanza furibondo, se ne va da Marty, il lavandaio. Io, naturalmente, lo seguo e ascolto la conversazione fra i due, dopodiché, appena Largo se ne va, torno alla camera d'albergo, chiudo la porta e raccolgo lo scontrino della lavanderia lì appiccicato. Ok, fra poco avrò anche il quarto ed ultimo elemento per fare la bambola vudù, basta andare da Marty e dirgli che voglio ritirare dei vestiti e... certo che ho lo scontrino. Cosa??? Un candido reggiseno??? Va beh, prendo quello che mi danno. Ora torno dalla maga della palude con il solito percorso della bara. A proposito della bambola vudù... (le dico)... mi hai portato gli ingredienti? Eh, certo. E opplà, fatta la bambolina. L'unico inconveniente è che devo andare molto ma molto vicino a Largo. Allora, con la bambola e gli spilloni devo recarmi nella stanza del mio uomo e mentre lui cerchera di cacciarmi, devo conficcare gli spilloni nella bambola. Fatto? Dopo la sequenza di Largo e della maga vudù, indubbiamente istruttiva, risalgo sulla bara e remo verso riva, torno alla piantina dell'isola e mi dirigo alla penisola in basso a sinistra ed entro nella casa galleggiante dove parlo con il capitano DREAD chiedendogli di noleggiare la sua nave. Niente da fare, mi ritrovo fuori dalla casa. Rientro e do il monocolo al capitano e con 20 pezzi da otto posso finalmente partire.

PARTE SECONDA

Sul barcone, la prima cosa da fare è raccogliere la pappa del pappagallo e poi entrare e alla domanda del capitano: dove vado? Boh, che scelte ho? L'isola di BOOTY e quella di PHATT. Bah, visto che mi hanno parlato tanto dell'isola di Phatt tanto vale andarci e, dopo un bel giro, eccomi arrivato. E, per la mise-

riaccia, pure arrestato, qualunque cosa io possa dire al gendarme. Dopo un bel colloquio con il governatore dove vengo a sapere che LeChuck è vivo e vegeto, vengo sbattuto in cella. Bella roba. Dunque, vediamo un po'. Tiro il materasso hard rock e raccolgo la bacchetta che poi uso con l'osso della gamba dello scheletro e oopps, raccolgo l'osso schizzato verso di me. Ora lo offro al cagnolino che molla la chiave in modo tale che posso aprire la mia cella ed uscire per esaminare lo scaffale dove ci sono due buste che, naturalmente, acchiappo e apro. Ehi, una montagna di roba!!! Cosa me ne farò poi di un organetto? Va beh, ora esco e vado a destra. C'è un lungomare con una biblioteca e dei vicoli sulla sinistra, in più un molo sulla destra. Vado a quest'ultimo e faccio due chiacchere con il pescatore: salve, lo sai che io sono fortissimo nella pesca? Ma va. Oh, sono il miglior pescatore di queste isole!!! Come? Vuoi fare una scommessa? OK, se vinco prendo la tua canna da pesca e se perdo mi mangio il pesce crudo. D'accordo: vado a farmi un giro intanto che aspetto il tuo piccolissimo pesce. Vado in libreria. Appena entrato, sulla sinistra c'è il modellino di un faro che apro per prendere la lente, poi parlo con la bibliotecaria... mi scusi, stavo cercando un libro, no, non ho l'abbonamento, come me lo procuro? ....Con l'abbonamento temporaneo, esamino lo schedario all'entrata per scegliere per primo un libro di cui non me ne importa niente, uno a caso fra i numerosissimi presenti, poi, sotto le lettere C/D, scelgo DISASTRI, I GRANDI NAUFRAGI DEL NOSTRO SECOLO, ok, me ne ricorderò. Quindi sotto le lettere V/W, scelgo vudù, "vedere ricette" e vado a ricette (lettere P/Q/R), ricette vudù, la gioia della strega, hmmmm, me ne ricorderò. Chiudo lo schedario vado di nuovo dalla bibliotecaria e le chiedo i tre libri. OK, fatto, posso uscire dalla biblioteca e andare verso le verdi colline e, dalla mappa, cliccare sulla villa del governatore: apro il cancello ed entro. Alla guardia basta dire che sono il cugino e che c'è un incendio in cucina e poi si sale nella camera del governatore PHATTBOY che dorme come un ghiro con un libro "LE FAMOSE CITAZIONI DEI PIRATI" sulla grossa pancia. Allora uso il libro che non mi serviva preso alla biblioteca con "le famose citazioni" sostituendolo pari pari ed a questo punto me ne posso andare.
Torno al molo fino davanti al cartello "wanted" che c'è in piazza, dopodiché entro nel primo vicolo a sinistra sul lungomare trovando un tipo che gioca alla roulette e, ovvio, vince. Appena se ne va, lo seguo nel vicolo successivo e sto a guardare. Allora, innanzitutto bisogna aprire lo sportellino della porta e poi chiedere quale sarà il prossimo numero vincente. La mano che viene fuori mi chiede di dimostrare l'appartenenza alla Gilda dei giocatori d'azzardo e devo superare la prova. Allora, occhio al primo numero che mi fa vedere. Se ad esempio dice: "Se questo è quattro (e mi fa vedere uno) allora questo cos'è?" (e mi fa vedere tre). La risposta è uno. Sempre rispondere quante dita ha fatto vedere al primo "se questo è". Capito? Altro esempio... Se questo è cinque (e mi fa vedere tre), questo cos'è? (e mi fa vedere quattro)... la risposta è tre. In questo modo verremo a conoscenza del prossimo numero vincente che andrò a giocarmi alla roulette del primo vicolo. Naturalmente vinco e... cosa scelgo? Beh, tanto vale prendere tutti e tre i premi. Per cominciare mi becco l'invito al party, poi torno dall'uomo delle dita per farmi dare un altro numero vincente e così via fino al recupero dei tre premi. Ok, a questo punto torno dal capitano DREAD sulla nave e mi faccio portare all'isola di BOOTY. Arrivato a destinazione, entro nel negozio di antichità sulla mia sinistra, parlo con il commerciante e compro un bel po' di roba: il clacson della nave, i copricerchioni, il piatto da collezionista di rock and roll, la ciocca di penne, il cappello del pirata, il cartello attenti al pappagallo, la vecchia sega lucida. A questo punto, avendo comprato il cartello del pappagallo, uso il mangime preso sulla nave sul gancio e posso acquistare lo specchio. Non mi resta che cercare di beccare il pezzo di mappa lì sul bancone. Ora glielo chiedo: scusi, vorrei quella mappa... cosa? 6 milioni? Accetti la Visa? ...Che tipo di baratto? ...Cosa baratteresti per il pezzo di mappa? Ah, la polena del MAD MONKEY. Vado a cercarla. Esco dal negozio di antiquario ed entro nel COSTUME SHOP. Qui devo prendere un costume per il party del governatore, (visto che ho il biglietto invito, tanto vale andarci). Parlo con il proprietario per affittare un costume e dopo varie insistenze, visto che l'uomo si rifiuta in maniera categorica di darmi uno qualsiasi di quei maledettissimi costumi, mi decido a dargli il biglietto invito. Ohhh, ora sì. Un costume da donna? Va beh, lo prendo (cosa mi tocca fare) ed esco dal negozio andando dalla donna con il grande cappello che distribuisce volantini, me ne faccio dare uno e poi la saluto perché sono in ritardo per una festa. Proseguo verso destra fino ad arrivare alla mappa dell'isola di Booty (tutto il resto non conta, almeno per ora) e clicco sulla villa. Vengo fermato da una guardia in costume da LeChuck e, parlandoci un po', indosso il mio costume, faccio vedere l'invito e passo. Arrivato davanti alla villa, mi muovo verso il sentiero che porta sul retro dove c'è l'entrata di servizio con un biglietto: "si prega di non fare rumore perché il governatore dorme". Sbatto un po' i bidoni della spazzatura ed eccoti il cuoco che esce infuriato. Devo farmi inseguire, quindi, se per caso lui rientra in cucina, sbattacchio un altro po' i

bidoni di prima finché, inseguito dall'uomo con la mannaia, mi faccio il giro della villa e, velocemente, entro in cucina, acchiappo un pesce ed esco. Il cuoco continui pure a blaterare, io me ne infischio. Con il mio pesce, a questo punto, entro nella villa. Sulla destra, sul muro, un pezzo di mappa. OK, lo arraffo e me la squaglio. Peccato che il cagnolino del giardiniere fiuta il mio furto e vengo portato al cospetto del governatore (tesoruccio, bigné alla crema, ecc, ecc.). Beh, con le donne bisogna cercare di essere i più sdolcinati possibile, ma ELAINE, che mi crede (almeno in un primo momento), butta il pezzo di mappa dalla finestra. Scendo veloce ma, per quanti tentativi io possa fare per recuperarla, il vento se la porta via fin dall'altra parte dell'isola. Allora torno di sopra, nella camera di ELAINE, prendo il remo sopra il letto e scendo. Il cane mi abbaia ancora? Zitto tu, tanto il tuo padrone non c'è, anzi, sai cosa ti dico? Raccolgo il cane e me lo porto via. Dove? A Phatt island. Quindi torno alla nave JOLLY RASTA del capitano Dread. Arrivato a Phatt, vado dal pescatore con il quale avevo fatto la scommessa e gli mostro il pesce preso dalla cucina vincendo così la canna da pesca. Ora torno all'isola di Booty e vado a sinistra, oltre il negozio di antichità passando davanti al cannone e, con davanti la cartina dell'isola, clicco sulla scogliera, vado verso il lato della scogliera e vedo la mappa. Uso la canna da pesca e opplà il gioco è fatto. No, non è fatto, passa un gabbiano e mi deruba. Torno alla cartina del'isola e vedo in alto il grande albero, dove puntualmente vado e cerco di scalarlo usando l'asse nel primo buco in basso a sinistra e poi usando il remo nel secondo buco. Ci salgo sopra e patapunfete, cado e svengo. Sogno mamma e papa che ballano e poi LeChuck per finalmente ridestarmi. Auff, che brutto sogno, esamino gli appunti presi... Ah, le strofe della canzone. Bah, raccolgo il pezzo di ramo rotto e torno alla cartina dell'isola di Booty, clicco sulla nave di Dread e vado a Scabb nel negozio di WOODY il falegname, prima porta a destra dopo il ponte. Qui do il remo da riparare.

Fatto il lavoro vado da Wally il cartografo al quale do la lente del faro in miniatura preso alla biblioteca, poi vado al bar scendendo dal portello. Sono licenziato!!! Fa niente, ordino da bere presentando la mia tessera della biblioteca. Avrai dell'altro simil-grog più tardi? No. Dunque, prenderò un "bimbo di barbagialla"... ora dammi un "moncherino insanguinato"... ora fammi una "balena blu" . OK, ho anche ricevuto una cannuccia sbirula gratuita. Ora guardo la scimmietta jo-jo, uso la banana che ho nell'inventario con il metronomo sulla sinistra del pianoforte e poi raccolgo la scimmietta. Posso salire le scale e recarmi alla lavanderia. Qui prendo la sega lucida dall'inventario e sego la gamba del marinaio, quindi me ne vado. Quando il pirata si sveglia, chiama il dottore in aiuto (quale miglior dottore di un falegname) ed io posso andare nel negozio e approfittare della sua assenza per prendere i chiodi ed il martello. Adesso torno dal capitano Dread e a Booty island, nel negozio di bare di STAN. Qui chiedo di farmi vedere una bara usata e Stan, che è un ottimo venditore, mi fa vedere come si usa entrandoci. Immediatamente chiudo la bara e uso chiodi e martello sulla bara sigillandola. Successivamente raccolgo la chiave appesa al gancio sulla grossa lapide ed esco. E' l'ora del concorso di sputo. Mi posiziono davanti alle bandierine e poi mi faccio una suonata con "il clacson della nave" che posseggo nel mio inventario. Il mister "capo sputo" si assenta un attimo, quel tanto che basta perché io possa usare le bandierine e spostarle per rendere più facile il gioco. Poi faccio una bella miscela di drink giallo e drink blu ottenendo un liquido verde. Utilizzo la cannuccia sbirula con il verdone e parlo con il "capo sputo" per partecipare alla gara, invento un nome e mi preparo. Devo sputare quando la cintura rossa dell'ultima ragazza sulla destra si muove (indice di vento a favore) e vinco, faccio il record e prendo come premio la targa dello sputo. A questo punto vado a venderla al negozio di antichita, do la targa al commerciante e... certo, non sarò abile come Stan, però, descrivendo l'oggetto in maniera suggestiva, parlando magari di LeChuck, ci guadagnerò ben 6000 pezzi da otto. Cosa mi servono? Ma per noleggiare una barca con il fondo trasperente per trovare la polena della MAD MONKEY. Quindi esco dal negozio d'antiquariato e, per prima cosa, do un'occhiata al libro della biblioteca "I GRANDI NAUFRAGI DEL NOSTRO SECOLO" per prendere degna nota delle coordinate del relitto. Poi vado dalla donna con il grande cappello e le dico che mi interessa noleggiare una nave e, per la cifra che ho realizzato prima (niente sconti), sono pronto a partire. Dimmi dove vuoi andare, dice lei. Mi si presenta la cartina nautica del capitano Dread e siccome so quali sono le coordinate (muovo il mouse sulla cartina fino a che le ho trovate), clicco il punto esatto. Mi tuffo e raccolgo la testa di scimmia sul davanti del relitto, poi uso la corda dell'ancora e mi ritrovo a bordo e di nuovo sull'isola. Alla capitana chiedo se è stata lei a comprare tutte le scorte di bevanda simili al grog e, sì è stata proprio lei, però non me ne vende neanche un po'. Fa niente, ora ho cose più importanti da fare, per esempio, scambiare la testa di

scimmia con il pezzo di mappa nel negozio di antichita. In più devo ancora recuperare l'altro pezzo in cima al grosso albero. OK, Fatto lo scambio, esco dal negozio e vado a sinistra verso il sentiero e poi al grande albero. Stesso procedimento di prima, ma questa volta il remo è ben rinforzato. Una volta salito sul remo, recupero l'asse dal primo buco e la inserisco nel terzo, poi recupero il remo e così via. In cima, nella capannina in alto a sinistra, raccolgo il cannocchiale, poi entro nella capanna più grande scoprendo lo stesso gabbiano che mi ha beccato il pezzo di mappa alla scogliera appollaiato su centinaia di mappe. Qual'è quella giusta? Beh, basta usare il cane con il mucchio di mappe e il gioco è fatto. Lascio tornare a casa il fido animale mentre io torno a Scabb. Mi ritrovo al solito ponte ma questa volta vado a destra e poi al cimitero alle cripte toste di Stan, uso la chiave presa dal negozio di bare ed entro esaminando tutte le bare che trovo. Ora esamino il libro "FAMOSE CITAZIONI DEI PIRATI" e prendo nota della frase di RAPP SCALLION; devo aprire la bara che riporta questa citazione e raccogliere le ceneri per portarle alla maga vudù alla palude... con la pozione in tasca torno al cimitero, nella cripta e la verso sulle ceneri di Rapp riportando in vita il proprietario del capanno sulla spiaggia (in vita per modo di dire). Tu sei stato ucciso, Rapp. Ah sì, hai il presentimento di aver lasciato acceso il gas? Penserò io al gas, Rapp. E mi dà la chiave del capanno. Ok, vado alla spiaggia e uso la chiave per entrare e spegnere i fornelli. Adesso vado a dare la bella notizia a Rapp Scallion, torno al cimitero, alla cripta, riuso la pozione con le ceneri e Rapp mi dà il terzo pezzo di mappa come ricompensa, d'ora in poi potrà riposare in pace. Si riparte per Phatt island dove è meglio coprire la mia faccia sul manifesto WANTED con il volantino di KATE e quindi andare verso sinistra, sul sentiero che porta alla cartina dell'isola. Nel frattempo Kate viene arrestata per merito del suo volantino ed io posso andare a trovarla in carcere. Raccolgo dallo scaffale la busta vaniglia e, aprendola, trovo una bottiglia di simil-grog. Libero Kate con la piccola chiave già utilizzata in precedenza per uscire dalla prigione ed esco tornando a sinistra alla cartina dell'isola. Vado alla cascata e proseguo, sul sentiero che porta in cima dove trovo una pompa: uso la scimmietta jo-jo con la pompa per chiudere il flusso dell'acqua (francamente ci ho messo un bel po' per capirlo) e torno indietro per il sentiero scoprendo che, fermando appunto l'acqua della cascata, ho davanti a me un buco dove evidentemente entro. Cammino per tutto il tunnel fino ad uscire e vedere sulla collina una villetta. Vado a dare un'occhiata. Un grassone mi chiede cosa desidero. Posso entrare un momento? Vorrei delle informazioni. Come no?!? Ok, allora preparati a morire. Ah, un duello.... di bevute di grog... e se ne va a prendere un grosso boccale per me mettendomelo sul tavolo. Appena esce per andare a prendere il suo, afferro il boccale e lo verso nel barile a sinistra, quindi, velocemente, prima che il pirata grassone torni, riempio il mio boccale con il simil-grog della bottiglia presa a Kate. Bevo io prima? Va bene... ora tocca a te. Fatto e steso. A questo punto uso lo specchio comprato dall'antiquario con la cornice dello specchio di mattoni, apro le persiane sulla destra ed esco a leggere la targa della statua grottesca: "quando vedo lontano, tu sei vicino". Uso il cannocchiale con la statua e, tramite un raggio di luce, identifico un mattone all'interno della villetta che premo per cadere nello scantinato e... Zac, recupero il quarto pezzo di mappa. Ora devo uscire attraverso il buco per ritrovarmi sulla spiaggia di prima e approfittare della competenza di Wally il cartografo per farmi mettere insieme la mappa. Quindi: nave, capitano Dread e partenza per Scabb. Do un pezzo di mappa a Wally e... va bene, ti faccio la commissione, vado a ritirare la tua pozione dalla maga vudù. Altra visita alla capanna nella palude; salve, Wally mi ha mandato a ritirare la pozione dell'amore. Oibò, Wally è nei guai. Prendo la borsa ju-ju e torno a riva con la barca-bara. Toh, una cassa. Prima però apro la borsa ju-ju per trovare dei fiammiferi e una bomba dell'amore e corro a leggere il messaggio lasciato da Wally sulla sua scrivania... LeChuck... torno alla cassa della palude. Esaminandola, vedo che l'indirizzo è: per LeChuck. Apro la cassa e la uso per farmi spedire nella fortezza del pirata.

PARTE TERZA

Uscito dalla cassa vado a destra, salgo la scalinata verso il passaggio, continuo diritto verso la galleria, oltrepasso i 3 quadri con le ossa e scendo le scale verso la cella per trovare Wally legato per i polsi. Stai bene? La mappa, Wally!!! Che ne è della mappa? Ok, stai indietro che faccio saltare la porta!!! Ah, va bene, vado a cercare la chiave. Risalgo le scale e mi fermo ai quadri d'osso. Ora esamino il foglio dello sputo di Largo, dove ho scritto la canzone di mamma e papà del brutto sogno. Notare le ossa collegate e provateci un po'. Voi sicuramente siete più bravi di me. Francamente io non ho capito nulla e sono andato per tentativi. L'unica cosa che posso consigliare è di entrare nella prima porta a sinistra e poi, al ritorno ai cartelli, proseguire verso il corridoio posteriore a destra. A questo punto salvare e tentare ad una ad una tutte le porte fintanto che non si torna più ai

Uso il bicchiere di Martini per raccogliere l'acqua dell'oceano e poi uso la distillatrice per ottenere acqua distillata. A questo punto vado a sinistra ed entro sulla destra nella giungla. Al primo bivio a sinistra fino ad arrivare alla borsa appesa all'albero dove uso la bottiglia rotta con la borsa. Cade una scatola (miscela di crackers). Torno al bivio di prima e vado verso l'alto dove trovo una scatola che apro; raccolgo la dinamite. Adesso mi dirigo ad est, dallo stagno al dinosauro, come mi aveva suggerito il pappagallo. Arrivato al dinosauro trovo anche il volatile. Bagno la miscela di crackers con l'acqua distillata del bicchiere di Martini e do un cracker al pappagallo proseguendo, come dice lui, verso nord fino alla pila di rocce dove do l'altro biscottino al solito amico. E vado ad est per giungere alla "X", uso la pala presa all'inizio dell'avventura (quanto tempo è passato!) e raggiungo il cemento. Uso i fiammiferi con la dinamite e poi la stessa dinamite accesa con il buco nel terreno e... Boommm, ho trovato il tesoro. Uso la corda con il piede di porco e poi lancio il tutto sulle aste metalliche in alto per ritrovarmi alla scena iniziale dell'avventura. Questa volta però precipito, al buio. C'è un interruttore da premere (da cercare sulla destra dello schermo buio) e ti trovo LeChuck.

cartelli. A questo punto salvare di nuovo e proseguire con lo stesso sistema. Personalmente sono arrivato così al portone pieno di lucchetti. Apro la porta ed entro (nessun problema per i lucchetti) e prendo la grossa chiave vudù appesa. E vengo catturato. Cosa ho da dire? mmnh, bravo!!! Ed eccomi lì appeso insieme a Wally. Faccio un po' di domande a LeChuck finché non si stanca e se ne va. Ora mi faccio una bevuta usando la cannuccia sbirula con il drink verde e siccome mi fa sputare bello lungo, mi basta mirare bene lo scudo alle mie spalle e, per questione di rimbalzo, spengo la candela (io ce l'ho fatta al quarto tentativo). Sono al buio, che faccio? Beh, accendo un fiammifero, no? E boooommm ... inizia la quarta ed ultima parte.

PARTE QUARTA

Benvenuti sull'isola DINKY, casa del tesoro di BIG WOOP, dice il cartello. D'altronde lo stesso pappagallo continua a ripetere frasi e capisco che sono nel posto giusto. Vado a destra e faccio due chiacchiere con HERMAN TOOTHROT. Mi stavi aspettando? Un po' di conversazione filosofica, che razza di filosofia insegni qui? Potresti insegnarmi? Ed ecco la domanda... di che colore è ??? E qui l'importante è non arrendersi mai e continuare a rispondere i colori proposti fino a che si può dire "tutti i colori".
Adesso raccolgo il piede di porco vicino ala distillatrice, il bicchiere di Martini davanti alla macchinetta e la bottiglia in riva al mare sulla sinistra.
Rompo la bottiglia usando il piede di porco, apro il barile e prendo un cracker che do al pappagallo dal quale ricevo l'informazione giusta.

Niente paura, alla fine delle sue torture, raccolgo il biglietto sulla cassa del tesoro distrutta e poi cerco la stanza del pronto soccorso. Ci sono gli scheletri di mamma e papà, una siringa ipodermica nel cassetto medico, raccolgo il teschio di papà, esamino la pattumiera e raccolgo i guanti chirurgici. Adesso cerco il magazzino, apro le scatole per terra e ne prendo una bambola vudù ed un palloncino. Altro giro, altro regalo alla stanza della macchina del grog rotta. Innanzitutto gonfio i due guanti e il palloncino verde con la bombola di elio, poi vado alla macchina del grog e, tramite levetta, faccio uscire una monetina. Ora aspetto LeChuck che, quando entra, si china a raccogliere la preziosa moneta ed io ne approfitto per prender le sue mutande. Lui mi fa la magia vudù ed io rientro dalla macchina del grog e mi preparo con il fazzoletto bianco di Stan per usarlo con LeChuck. Lo uso con il pirata appena rientra e lui me lo rende dopo averlo usato. OK, manca poco. La bambola ce l'ho, ho la siringa ipodermica, il liquido nel fazzoletto, qualcosa del morto (il teschio) e l'indumento. Manca ancora una cosa. Bene, cerco l'ascensore, premo il tasto di chiamata e mi preparo ad usare la leva. Appena LeChuck appare, aziono la leva e... raccolgo la barba del pirata, apro la porta ed esco. Preparo la bambola vudù utilizzando appunto la barba, il teschio, le mutande ed il fazzoletto sporco, il tutto da metter nella borsa ju-ju. Ora posso andare a combattere. Rientro, prendo l'ascensore, uso la leva e mi preparo con la siringa in mano da utilizzare con la bambola. Appena entra il pirata... zaccc, quindi lo seguo e ancora zaaacccc... e se strappassi una gamba alla bambola? Cosa? Toglierti la maschera? Oh, va bene, mi avvicino e... e l'avventura è risolta.

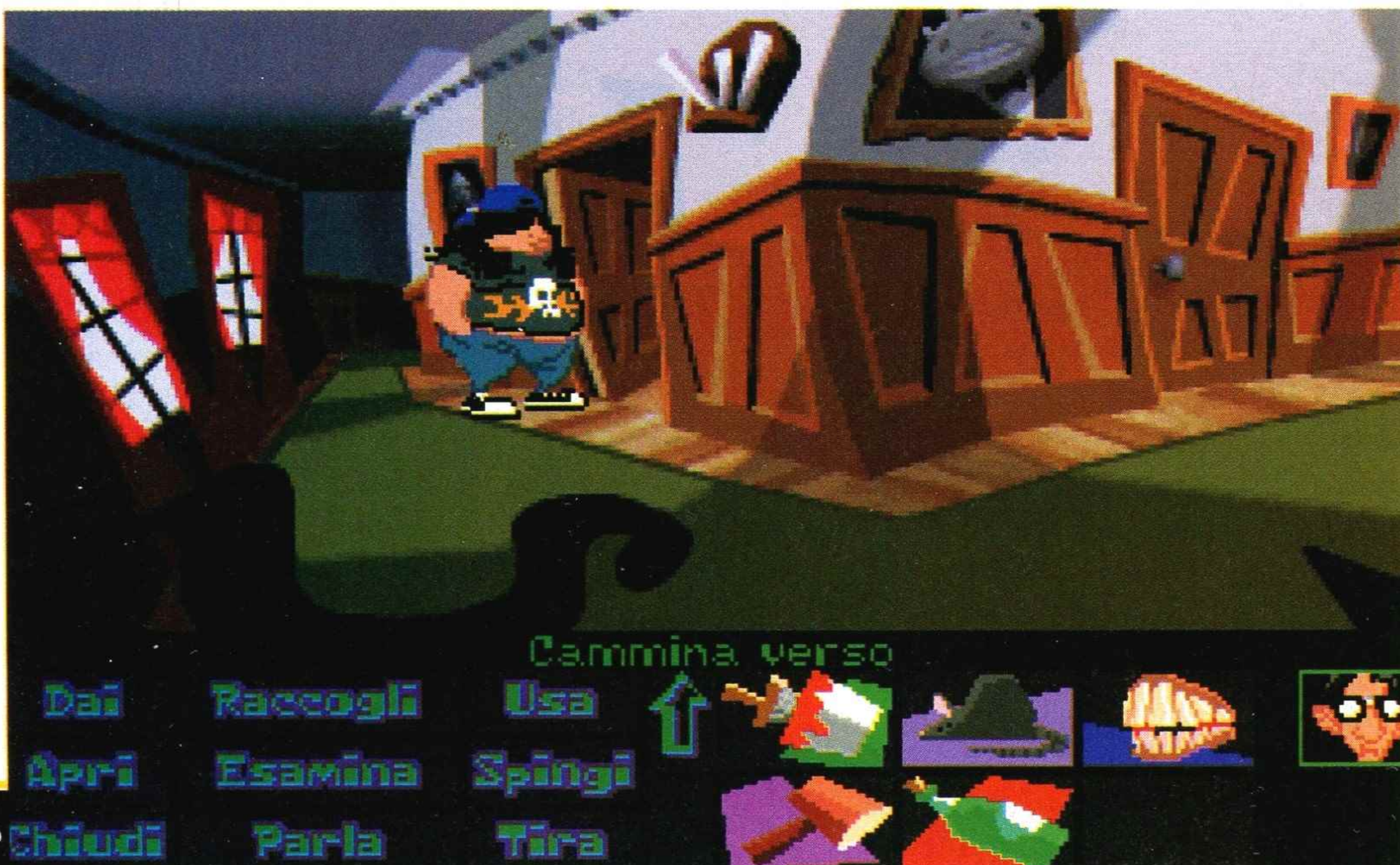
MARCO BARBIERI

Day of the tentacle

"Ciao cavallino: cosa ci fa un bel cavallo come te in un posto come questo...". E' così: niente sfugge all'occhio inquisitorio e risolutore di Marco Barbieri, il laconico e meticoloso solutore di K collegato con noi via modem da Santo Domingo: Caraibi.

I problemi cominciarono quando tentacolo viola bevve quel disgustoso rifiuto tossico. Divenne un diabolico super genio, deciso a dominare il mondo. Comincia così il giorno del tentacolo, con una bella sequenza introduttiva che ci porta alla villa del dott. FRED. Bene, la domanda è: dov'è il laboratorio segreto? Esaminiamo l'orologio a pendolo... c'è qualcosa di strano, apriamolo... è tutto così facile!!! Beh, non proprio tutto. Il mio compagno è stato spedito 200 anni indietro nel tempo, la mia compagna 200 anni nel futuro ed io sono rimasto nel presente. Allora, passo uno, trovare i piani della super batteria. Camminiamo verso il generatore a criceti, esaminiamo la bacheca sulla destra del generatore e troviamo il modulo del brevetto che passiamo a HOAGIE attraverso la cabina del tempo. Ritorniamo a BERNARD ed andiamo al piano di sopra. Raccogliamo il cartello "cercasi aiutante" dall'interno della villa ed il foglio pubblicitario del ferramenta George dall'espositore di fogli nell'atrio e torniamo giù passando dall'orologio e andando al cron-o-binetto e passando a Hoagie i due articoli appena presi. Ora, sempre con Bernard, andiamo nell'ufficio del dott. Fred al piano di sopra vicino al telefono e raccogliamo il libretto bancario svizzero dalla scrivania anche se non c'è un centesimo. Apriamo il cassetto della scrivania e prendiamo il bubù-non-c'è-più, una bottiglietta di correttore, quindi usciamo dall'ufficio e, tramite la scala di destra, procediamo verso il piano di sopra. Entriamo nella stanza con la porta "R" vicino al distributore di caramelle, o per meglio dire, apriamola quel tanto che basta per prendere l'inchiostro simpatico vicino a noi. Poi, stanza vicina, porta "F", dove incontriamo tentacolo verde. Vuoi aiutarmi a salvare il mondo? Eccetera, eccetera. Spingiamo la cassa vicino al letto e accendiamo lo stereo mediante uso del pulsante on-off. Dopo che abbiamo visto cadere qualcosa nell'atrio, spegniamo lo stereo ed usciamo dalla stanza. Andiamo a destra e troviamo due porte. In quella di destra entriamo trovando ED EDISON. Dopo aver fatto un po' di chiacchiere, raccogliamo il criceto che sta leggendosi il giornale e poi usiamo l'inchiostro simpatico sull'album di francobolli di Ed che si arrabbia molto e me lo tira dietro. Ok,ok, raccogliamo il francobollo, e l'album lo ridiamo ad Ed che ci perdona per il simpatico scherzo. Torniamo indietro ed entriamo nella stanza con la porta "W". Chiudiamo la porta e prendiamoci le chiavi dalla toppa e riusciamo per aprire la macchina del ghiaccio davanti a noi e usiamo il criceto con la macchina. Ora torniamo nell'atrio e raccogliamo il vomito finto che era caduto durante la musichetta di prima, quindi varchiamo la porta WELCOME. C'è una porta girevole vicino al camino; entriamo e siamo in cucina. Raccogliamo il caffé, il decaffeinato, la forchetta sul tavolo ed entriamo a destra, porta vino al microonde. Apriamo il mobiletto rosa, raccogliamo l'imbuto e torniamo al laboratorio segreto del dott.Fred. Usiamo il decaffeinato nella tazza del nervosetto dottore

che immediatamente si addormenta e diventa sonnambulo. Bene, usciamo dalla villa e andiamo verso il parcheggio (a destra) a parlare con l'uomo con il passamontagna. Cosa stai facendo? Ecco, forse queste sono le tue chiavi. E lui ci da il suo piede di porco. Con questo aggeggio torniamo nell'atrio e lo usiamo con la "gomma con monetina". Presa quest'ultima, la usiamo, nel senso che (che schifo) la mastichiamo un po' per ottenere un decino. Tra l'altro, se esaminiamo il telefono guasto, troviamo un altro decino che raccogliamo. Ritorniamo nella stanza dove c'è il grassone che dorme. Saliamo le scale, porta "W". Nell'angolo a destra c'è uno strano aggeggio chiamato fessura per dita goffe. Lì usiamo i due decini che ci consentiranno di far cadere dal letto il congressista addormentato e prendere il maglione giallo. Usciamo e torniamo nella stanza "F", quella di tentacolo verde, per prendere il videotape sullo stereo. Poi usiamo il piede di porco sulla macchina distributrice di caramelle e raccogliamo i quarti di dollaro. Molto ma molto più tardi andiamo in cucina e, nella stanza accanto dove abbiamo preso l'imbuto, usiamo il maglione giallo bagnato fradicio con l'asciugatore vicino all'armadietto rosa e usiamo i quarti di dollaro con la macchina. A questo punto usciamo, porta girevole, esaminiamo la grata, apriamola e andiamo verso destra incontrando un simpatico ometto. Quello che ci interessa però, sono i denti che battono sulla tinozza di denti sulla destra. Cerchiamo di prenderli e quelli scappano. Dobbiamo inseguirli fino a farli cadere nella grata aperta prima, solo così possiamo intrappolarli e raccoglierli. Richiudiamo la grata e andiamo verso il camino salendo sul tetto. Raccogliamo la manovella dell'asta della bandiera e ritorniamo al laboratorio per passare a Hoagie il francobollo e il libro di testo. Benissimo, adesso ci muoviamo un po' con Hoagie. Andiamo a destra verso l'osteria, passiamo davanti al carro e apriamo la cassetta della posta per prendere la lettera e andiamo a metterla nel cron-o-binetto per darla a Bernard e ritorniamo all'osteria, entriamo ed andiamo allo stesso orologio a pendolo. Scendiamo e troviamo RED EDISON. Le solite quattro chiacchiere e poi gli diamo il modulo del brevetto per la batteria, usiamo l'insegna "cercasi aiutante" con la bacheca sulla sinistra. Bene, siamo assunti come assistenti. Prendiamo il camice sulla destra ed il martello per mancini alla sinistra di Red Edison e usciamo. Andiamo dall'atrio alle porte rosse "main hall", entriamo e troviamo la stessa porta girevole che porta alla dispensa. Prendiamo l'olio e gli spaghetti ed entriamo dalla porta sulla destra. Prendiamo il secchio e, dall'armadietto, la spazzola. Usciamo ed usiamo il secchio con la pompa dell'acqua. Fatto questo, porta girevole e su per il camino, entriamo dalla finestra più vicina trovando un gatto che gioca con un topo. Prendiamo la vernice rossa alle nostre spalle ed usiamo il letto di NED, quello più a sinistra. Adesso usiamo il materasso cigolante con il letto di JED, quello in fondo alla stanza. Usiamo ancora il materasso cigolante, il gatto si fa un giro verso di noi, e noi ne approfittiamo per raccogliere il topolino finto. Apriamo la botola e scendiamo. Toh, un cavallo. Ciao, cavallino, cosa ci fa un bel cavallo come te in un posto come questo? Usiamo il libro di testo con il cavallo per farlo addormentare e prendergli la dentiera dal bicchiere, quindi entriamo dalla porta accanto trovando Ned e Jed Edison. Aspettiamo il momento buono e usiamo il martello per mancini che abbiamo in inventario con il martello per destra che sta usando Edison e osserviamo la scena. Ora usciamo, scendiamo le scale ed entriamo nella prima porta a destra, prendiamo la bottiglia di vino (chateau metanolo del 1775) e usciamo. Saltiamo la porta accanto, svoltiamo a destra ed entriamo nella stanza di George. Spingiamo il letto, tiriamo la corda per chiamare la cameriera e, appena arriva, usciamo

dalla stanza per esaminare il carrello delle pulizie dove troviamo un pezzo di sapone. Usiamo il sapone con il secchio pieno d'acqua, andiamo giù al laboratorio tramite l'orologio e diamo a Red Edison l'olio (eccellente, ne ha bisogno per la super-batteria). A questo punto usciamo dall'osteria e andiamo verso il cron-o-binetto. Toh, c'è un albero di cachi sulla sinistra; usiamo la vernice rossa con l'albero e andiamo al carro che abbiamo già visto più volte. Usiamo la spazzola con il carro e... incontriamo Ben Franklin con il suo aquilone ed i suoi esperimenti per l'elettricità. Ok, entriamo nell'osteria e andiamo a sinistra, nel salone; parliamo un po' con Thomas Jefferson e diamogli la bottiglia di vino. Cosa c'è nel barattolo? Te l'ha mai detto nessuno che vesti proprio figo? Cosa fate qui dentro? Amico, la tua dichiarazione d'indipendenza è fantastica. Adesso andiamo da George Washington sulla destra e facciamo due chiacchiere anche con lui: Ehi, assomigli a George Washington!!! Mi chiamo Hoagie. E' vero quel che si dice di te ed il ciliegio? Bah, per me non ce la fai a tagliare un albero!!! Zac, ecco liberata LAVERNE dall'impigliamento dell'albero del futuro. A questo punto usiamo BERNARD. Usciamo dal laboratorio salendo le scale e, dall'orologio, verso la sala Welcome, attraverso il camino, arriviamo sul tetto ed entriamo dalla seconda finestra, apriamo la porta della stanza ed entriamo. Quindi verso la botola, apriamo e scendiamo. Ok, porta a sinistra da EDNA, l'infermiera. Spingiamo Edna ed usiamo il videotape nel VCR a sinistra. Guardiamo il monitor più grande e vediamo il dott.Fred. Registriamo cliccando sul pulsante rosso e stiamo a vedere cosa succede. Ora riavvolgiamo il nastro e facciamolo ripartire prendendoci nota dei numeri della cassaforte. Ok, usciamo, scendiamo le scale, porta "R". Diamo la lettera "SEI BRILLANTE, VIENI SUBITO A BALTIMORA" all'uomo seduto disperatamente sul letto ed entriamo nella stanza a prendere la pistola-bandiera. Benissimo, andiamo nell'ufficio di Edison al piano terra, apriamo la cassaforte e raccogliamo il contratto, quindi andiamo nel salone Welcome e usiamo la pistola-bandiera con l'altra pistola accendino per sigari che c'è sul tavolino vicino al rappresentante, poi chiediamo un sigaro all'uomo e intaschiamolo. Ok, al cron-o-binetto per dare a Hoagie il sigaro esplosivo, la pistola accendino e i denti che battono e poi di nuovo nella sala Welcome e, dal camino, ancora sul tetto. Seconda finestra e.... troviamo il dott.Fred legato al letto. Raccogliamo la corda bianca e usiamola sulla carrucola fuori (sul tetto sopra la finestra) e poi scendiamo all'ingresso verso il camino, fuori dalla villa dove c'è il cugino TED morto, usiamo la corda pendente con il cugino, torniamo sul tetto e tiriamo la corda bianca. Patapunfete. Ok, andiamo al cron-o-binetto, usiamo Hoagie con il quale mandiamo a Bernard la vernice rossa e, con Bernard, andiamo ancora nella stanza del dott.Fred legato, usiamo la vernice rossa con il cugino Ted morto, quindi usiamo il dott.Fred con Ted cugino rosso... auff, è andata bene. Usiamo la corda bianca con il dott.Fred, usciamo sul tetto e tiriamo la corda e altro patapunfete. Bene, siamo in laboratorio. Usiamo l'imbuto con lo svenuto, quindi il caffè con l'imbuto. Diamogli il contratto, cosa? Non firmi senza leggere? Scordatelo, lo toglierò di mezzo io tentacolo

viola!!! Come? Lo farò giudicare pazzo e lo farò arrestare. Però mi serve la firma di un dottore. Zac, fatto, diamo il contratto firmato a Hoagie sempre tramite gabinetto. Con Hoagie usiamo il francobollo con il contratto e andiamo ad impostarlo all'osteria alla cassetta della posta, olé, partito. Andiamo all'interno, nel salone, da George Washington e diamogli il sigaro esplosivo e poi i denti che battono. (Due ore più tardi). Raccogliamo la coperta davanti a John Hancock e andiamo sul tetto (questa volta non si può usare il camino, quindi facciamo le scale), usiamo la coperta appena presa con il camino e torniamo giù nel salone dove prendiamo il pennino d'oca dorato sul tavolo da dare immediatamente a Red Edison nel suo laboratorio. Ah, eccellente, ne ha bisogno per la super batteria. Ok, usiamo Bernard e andiamo nella stanza del congressista addormentato (la stanza "W"). Usiamo la televisione e veniamo a sapere che possiamo avere un grossissimo diamante per una cifra irrisoria. Bene, andiamo nell'ufficio del dott.Fred e usiamo il telefono. E' il momento di utilizzare LAVERNE. Parliamo con il tentacolo guardia: ehilà, non mi sento tanto bene... e mi portano dal dottore. Alla fine della visita raccogliamo la carta dei tentacoli appesa sulla destra ed usciamo, parliamo con la guardia vicino al pendolo e tentiamo di salire le scale nonché di usare l'orologio a pendolo. Mi riportano in cella. Parlo ancora con il tentacolo guardia: ehilà, devo andare al bagno! Andiamo a destra fino al cron-o-binetto e usiamo la carta dei tentacoli per spedirla a Hoagie, poi il bisturi per spedirlo a Bernard. Bernard, invece, da la manovella a Laverne e, con quest'ultima, torniamo in prigione. Ok, riprendiamoci le movenze di Hoagie e andiamo all'osteria, scale e primo piano, facciamo l'angolo ed entriamo nella porta centrale e diciamo qualsiasi cosa alla donna che cuce la bandiera, poi usiamo la carta dei tentacoli sui disegni che ci sono sul tavolo. Riprendiamo il controllo di Laverne; ehilà, non mi sento tanto bene... di nuovo? E mi ritrovo ancora nello studio del dottore. Usciamo, andiamo verso la porta ex-welcome verso l'alto ed entriamo nel camino. Sul tetto, prendiamo la manovella con la scatola della manovella, usiamola, prendiamo la bandiera e usiamola indossandola. Torniamo giù dal camino e, nell'atrio, parliamo di nuovo con la guardia alle scale: salve, sono Laverne. Sì, è vero, sono qui per il concorso ... e saliamo le scale, apriamo la macchina del ghiaccio, esaminiamo e raccogliamo il criceto surgelato, quindi scendiamo al cron-o-binetto per farci passare da Hoagie l'apriscatole, il topolino finto, gli spaghetti stracotti e la dentiera, mentre da Bernard a forchetta, il vomito finto e il bubù-non-c'è-più. Davanti alla macchina del ghiaccio c'è una porta, entriamo. Vicino al candeliere c'è la capsula del tempo. Usiamo l'apriscatole con quest'ultima ed esaminiamo. Raccogliamo l'aceto e torniamo al gabinetto per passarlo a Hoagie. Con lui andiamo all'osteria e scendiamo nel laboratorio per dare L'aceto a Red Edison. E' l'ultimo elemento per la super batteria. Stai indietro, ragazzo... prendiamo la batteria e andiamo nel salone Welcome usando il foglio pubblicitario nella cassetta dei suggerimenti ed ecco che ogni buon americano dovrà avere un aspirapolvere in cantina (fa parte della costituzione). Fatto questo, prendiamo la scale e andiamo al piano di sopra verso l'altra porta dove c'è Ben Franklin che sta lavorando ai suoi piani dell'aquilone. Diamogli il camice e lui costruirà un bellissimo aquilone. Andiamo a provarlo... usiamo la batteria con l'aquilone e, quando Ben dice "ORA", spingiamo l'aquilone che prenderà il volo. Colpito dal fulmine, la batteria ricaricata. Olé... raccogliamo la batteria carica e andiamo al cron-o-binetto e usiamola con la spina. Ok, tutto funziona. Ritorniamo a Laverne che abbiamo lasciato al gabinetto e torniamo nell'edificio al piano di sopra, facciamo l'angolo ed entriamo dalla porta "B". usiamo i pattini (le pattine) con la mummia e spingiamola. Torniamo giù, andiamo nel salone Welcome dal tentacolo blu e pargliamogli; avremo così l'etichetta per l'iscrizione al concorso della nostra mummia. Torniamo nell'atrio e usiamo l'etichetta con la mummia. Ok, andiamo al piano di sopra, sempre avanti fino alla zona del concorso. Usiamo gli spaghetti stracotti con la mummia, poi la forchetta con la testa della mummia e... riprendiamoci il controllo di Bernard. Andiamo nel salone Welcome e usiamo il bisturi con Oozo il pagliaccio raccogliendo la scatola delle risate e spediamola a Laverne. Con quest'ultima usiamo la scatola delle risate con la mummia, la dentiera (sempre con la mummia) e il vomito finto con il

concorrente vicino che viene espulso. Bene, andiamo a destra e parliamo con i giudici del concorso: ehi, quando premierete i capelli migliori? E poi, ehi, quando pensate di scegliere il sorriso migliore? E poi, ehi, quando pensate di scegliere la risata migliore? Vinciamo tutti i premi e ci ritroviamo nella stanza dei pattini di prima dove prendiamo la prolunga andiamo in cucina (sala Welcome, stanza vicina al camino). Usiamo il criceto surgelato con il forno a microonde sulla sinistra, poi, nella porta accanto, prendiamo il maglione giallo dall'asciugatore, quindi usiamo il maglione con il criceto bagnato e usciamo dall'edificio e andiamo a destra dove c'è il gatto ed il recinto. Usiamo bubù-non-c'è-più con il recinto e il topolino finto con il gatto. Ok, beccato il gattino nero. Ora torniamo alla prigione (dentro l'ex motel, stanza Welcome, stanza a sinistra). Diciamo alla guardia che siamo qui per sbaglio e poi diamogli il certificato della cena, poi usiamo l'interruttore vicino alla porta, quindi usiamo il gatto. Ok, usciamo dalla prigione, torniamo nel salone ed entriamo nell'orologio a pendolo (bisogna prima aprirlo) e siamo nel vecchio laboratorio. Usiamo la prolunga con il generatore e poi il criceto arrostito sempre con il generatore... SOC, un cazzottone. Va bene, usiamo l'aspirapolvere con il buco del topo, apriamo l'apertura e raccogliamo il gatto di polvere al suo interno e usiamolo ancora sul generatore. Bene, prendiamo la prolunga e usiamola sulla finestra. A questo punto usciamo dall'ex hotel, andiamo verso il cron-o-binetto e colleghiamo la prolunga alla spina... Non è finita, dobbiamo spegnere il melm-o-matic. Noi mostri usciamo da questa stanza, andiamo verso destra e tentiamo di aprire la porta "R2 vicino al distributore di caramelle... aiuto, siamo stati rimpiccioliti; fuggiamo all'interno della porta "R" aperta poco fa ed entriamo nel buco del topo sotto il quadro grande. All'interno, aspettiamo di ritornare grandi, quindi raccogliamo la palla da bowling sulla destra, apriamo la porta ed usciamo, scendiamo dall'orologio a pendolo e andiamo nel laboratorio. Usiamo la palla da bowling con i tentacoli viola: STRIKE!!! Dopo la scenetta, parliamo con il tentacolo barba bianca: Allora, cos'è esattamente che hai contro gli umani? Sembra che sia tutta colpa del dott.Fred, infatti. La maneggi bene quella pistola. Perché non fulmini il dott.Fred se lo odi tanto? E il nostro lavoro è finito, abbiamo risolto DAY OF THE TENTACLE.

Marco Barbieri

Ancora Carnby, ancora alone, ancora a spasso nel buio...

ALONE IN THE DARK 2

IL GIARDINO

Inizierete la vostra avventura vudù all'ingresso della villa Hell's Kitchen; aspettate che si rialzi lo zombie steso al suolo dall'esplosione e trasformatelo in concime con tre capocciate. Prendete il Thompson, il caricatore e l'ampola (vi consigliamo di bere subito le ampolle di energia che trovate di volta in volta). Impugnate il Thompson e correte verso la statua con l'ancora; riparandovi dietro di essa dovrete colpire due volte lo zombie di sinistra. Tornate poi indietro fino al cancello, cercando però di vedere sempre Carnby di spalle, e sparate cinque raffiche contro il secondo gangster-zombie (se sprecate troppi colpi vi conviene ricaricare). Spingete lateralmente la statua e entrate nel labirinto (non fate caso ai due zombie a guardia del portone principale). Al primo bivio incontrerete un altro zombie, che dovrete stendere con sette colpi di mitra; prendete ed esaminate la foto lasciata dalla dalla vostra ultima vittima, quindi proseguite per la vostra strada fino alla biforcazione successiva, girate a destra ed eliminate lo zombie con quattro raffiche di mitra. Prendete la corda, l'ampolla e il caricatore. Tornate indietro, girate di nuovo verso destra e superate l'incrocio di pochi passi: salterà fuori un altro cattivone che dovrete eliminarte con cinque colpi, prendete la stradina a sinistra e fate fuori l'ennesimo zombie con quattro raffiche di Thompson. Prendete il libro e proseguite fino alleuattro gigantesche carte con i semi: prendete il grappino ed eliminate con quattro colpi lo zombie davanti a voi. Alle vostre spalle sta però arrivando un altro ospite indesiderato con strane idee sul vostro futuro: rispeditelo all'inferno sparandogli addosso tre volte. Ora potrete salire in tutta tranquillità sulla carta di quadri per raggiungere un piccolo rifugio sotterraneo. Eliminate lo zombie ubriaco con un semplice calcio, prendete la prima parte del taccuino e spingete lateralmente il baule per trovare un fante di quadri, che dovrete utilizzare sull'altare in fondo al passaggio. Stendete il fantasma con cinque calci, prendete la sciabola e salite passando per le scale all'altra estremità del passaggio, senza dimenticare di prendere l'ampolla che vi aspetta lì vicino. Una volta riemersi dal passaggio sotterraneo, vi ritroverete in una locazione già esplorata: tornate all'incrocio dei quattro sentierigirate verso sinistra e, alla fine della strada, troverete un utile caricatore. Tornate alle quattro carte affiancate da cui eravate scesi, girate al primo bivio verso sinistra ed eliminate lo zombie che vi accoglie a fucilate con quattro raffiche di mitra. Seguite il sentiero fino alla barriera di rami animati, che dovrete eliminare con cinque affondi della sciabola. Proseguendo arriverete in una piccola radura, dove vi attende l'ultimo fetente pirata: non tentate di ucciderlo con la Thompson, ma cercate di farlo fuori con cinque capocciate ben assestate! Prendete l'ampolla e il foglio di giornale, quindi posizionatevi davanti alla cripta, unite il grappino con la corda, e lanciate il tutto verso la statua.

IN CANTINA

Bella caduta.

Purtroppo rotolando dal passaggio della cripta, perderete tutte le vostre armi da fuoco... NOn preoccupatevi, ne troverete altre nella villa! Prendete i 5 cents, la manovella, e, una volta superato il ponticello, raccogliete anche il sacchetto di carta. Perquisendo il cadavere di Striker, troverete la parte mancante del taccuino (che ora potrete finalmente leggere) e il cura pipe. Accostatevi alla porta metallica, appoggiate per terra il foglio di giornale e inserite il cura pipe nella serratura. Aprite la porta con la chiaveappena trovata e potrete entrare nella cantina della Villa.

Ci sono due modi per eliminare lo zombie a guardia di questa stanza: potete picchiarlo a mani nude (bastano dieci capocciate), oppure manovrare la leva al centro della stanza, in modo da colpirlo con il barile-trappola. Prendete il manoscritto, il prezioso fucile e un'ampolla di energia, quindi inserite la manovella sul buco laterale del pendolo ed entrate nel passaggio segreto. Prendete il libro e le cartucce per il fucile, quindi salite di un piano con l'ascensore. Appena usciti, inconterete uno zombie, che dovrete eliminare con tre colpi di fucile; prendete l'uncino e superate la porta di fronte all'ascensore. Prendete la mestola, e aprite la seconda porta della stanza: una volta entrati, cercate di mettervi in linea con i due zombi, in modo che quello più lontano, cercando di colpirvi spari allo zombi più vicino (gli basta solo un colpo per tiralo giù). Dopo la prematura dipartita del primo avversario, sistemate anche il secondo con 12 rapidi colpi di mestola, prendete la scatola di cartucce per il fucile, e avvicinatevi ai quattro bersagli dei due gangster; colpite a mani nude i quattro cubi finché non presentano tutti la faccia con il seme di quadri, quindi preparatevi a salutare un altro gangster con ben 11 colpi di mestola. Entrate nella stanzetta appena aperta, e prendete l'ampolla di energia, il libro nascosto sotto le botti, e il manuale di biliardo (lasciate perdere la bottiglia di wisky); inserite, infine, i 5 cents nella slot machine per trovare due gettoni. Uscendo dallo sgabuzzino, noterete che nella sala del tiro a segno si è seduto un nuovo gangster: prendete il sacco appoggiato sotto l'appendi abiti e abbattete il gangster con 11 colpi di mestola. Tornate nella stanza precedente, dove avete trovato la mestola: prima di salire le scaleche portano al pianterreno della Villa, utilizzate il sacco per vestirvi da Babbo Natale. Non toglietevi mai questo abbigliamento, altrimenti scatenerete l'attacco combinato di sei gangster.

PRIMO GIRO NELLA VILLA

Appena saliti, noterete un piccolo cuoco che trotterella allegramente per il salone; aspettate che passi davanti alla statua con il tridente quindi, con un largo giro, spostatevi anche voi davanti alla statua che lancerà un mortale ma lento proiettile; se sarete abbastanza veloci, riuscirete ad utilizzare il cuoco come scudo, liberandovi di due problemi con un colpo solo. Andate in cucina ad eli-

minare lo zombie-cuoco con tre colpi di fucile, poi prendete il padellone (una buona arma, anche se un po' lenta), l'uovo al tegamino, che i fornirà qualche punto-vita extra, la bottiglia di vino e una pozione velenosa. Versando la pozione nella bottiglia, otterrete del vino avvelenato. Uscite, prendete la corona della statua, posizionatevi davanti alla porta chiusa a fianco della cucina, appoaggiate per terra la bottiglia di vino avvelenato e aspettate qualche secondo. I gangster che difendono questa porta moriranno avvelenati, e voi potrete entrare indisturbati nella stanza. Inserite i due gettoni nel juke box, quindi esplorate attentamente il pavimento alla ricerca di un prezioso doblone. Già che ci siete, date un'occhiata nella stanza in fondo al corridoio, troverete una Thompson inceppata, un caricatore e un giubbotto antiproiettile. Salite le scale per raggiungere il primo piano, e stendete lo zombie che vi attende sul pianerottolo con undici capocciate. Attraversate il corridoio (i bagni sono vuoti e inutili), e entrate nella sala del biliardo (prima porta a sinistra). Eliminate lo zombie con 14 colpi di mestola, quindi prendete il bastone affilato e la Derringer. Esplorando la stanza troverete anche metà pergamena, l'ennesimo libro e una porta seminascosta da un mobile che per ora non potete aprire. Ritornate nel corridoio, entrate nell'ultima stanza, ed eliminate le due braccia armate che difendo la seconda metà della pergamena (bastano una decina di fendenti con il bastone affilato), che potrete unire alla precedente per ricostruire un interessante scritto. Avvicinatevi al busto e appoggiatevi sopra la corona, quindi entrate nella stanzetta adiacente e prendete il Talismano apparso al centro del quadrato.

LA SOFFITTA E ALTRI SEGRETI

Apparirete magicamente in soffitta: raccogliete il giornale, l'ampolla, e uscite dalla stanzetta. Girate velocemente verso sinistra e prendete dal bauleThompson e caricatore, quindi abbattete lo zombie ninja bianco con dieci raffiche, aspetate che arrivi il suo compare verdognolo e fatelo fuori con dieci capocciate. Prendete la bomba a mano e la chiave lasciati dai lasciati dai vostri ectoplasmatici nemici, entrate nel ripostiglio (la stanza di fronte al quadrato di arrivo) e inserite il doblone nella scatoletta con pupazzo, per ottenere un "pompon". Entrate nella seconda stanza, e avvicinatevi all'uscita verso la serra: spostatevi un po' di lato (senza però entrare nella serra) e lanciate il pompon tra le piante. Lo zombie saltellante tenterà di raggiungere il pompon, sarà massacrato dai serpenti, e voi potrete scendere indisturbati dal camino. Vi ritroverete in un salottino pieno di zombi (quelli che prima vi avrebbero attaccato se foste saliti senza il travestimento da Babbo Natale): lanciate velocemente la bomba a mano per liberarvi in un sol colpo dei nemici, ed eliminate gli eventuali superstiti (il blu muore dopo sei fendenti, quello verde dopo 10, mentre quello piccoletto con il fucile resiste a ben quattordici capocciate). Prendete la palla da biliardo, salite al primo piano e raggiungete la stanza con il tavolo da biliardo. Inserendo la palla appena trovata nella rastrelliera a fianco del tavolo da gioco, sposterete l'inigmatico armadio, mentre con la chiave trovata in soffitta potrete aprire la porta. Purtroppo One Eyed Jack vi catturerà, ma in compenso scoprirete qualcosa di più su questa congrega di gangster e pirati-zombi. Quando rinverrete, dovrete utilizzare l'uncino sulla porta, poi uscite e scendete al piano inferiore, dove vi aspetta la malefica strega che con un incantesimo vi imprigionerà di nuovo. Non sembra proprio il vostro giorno fortunato.

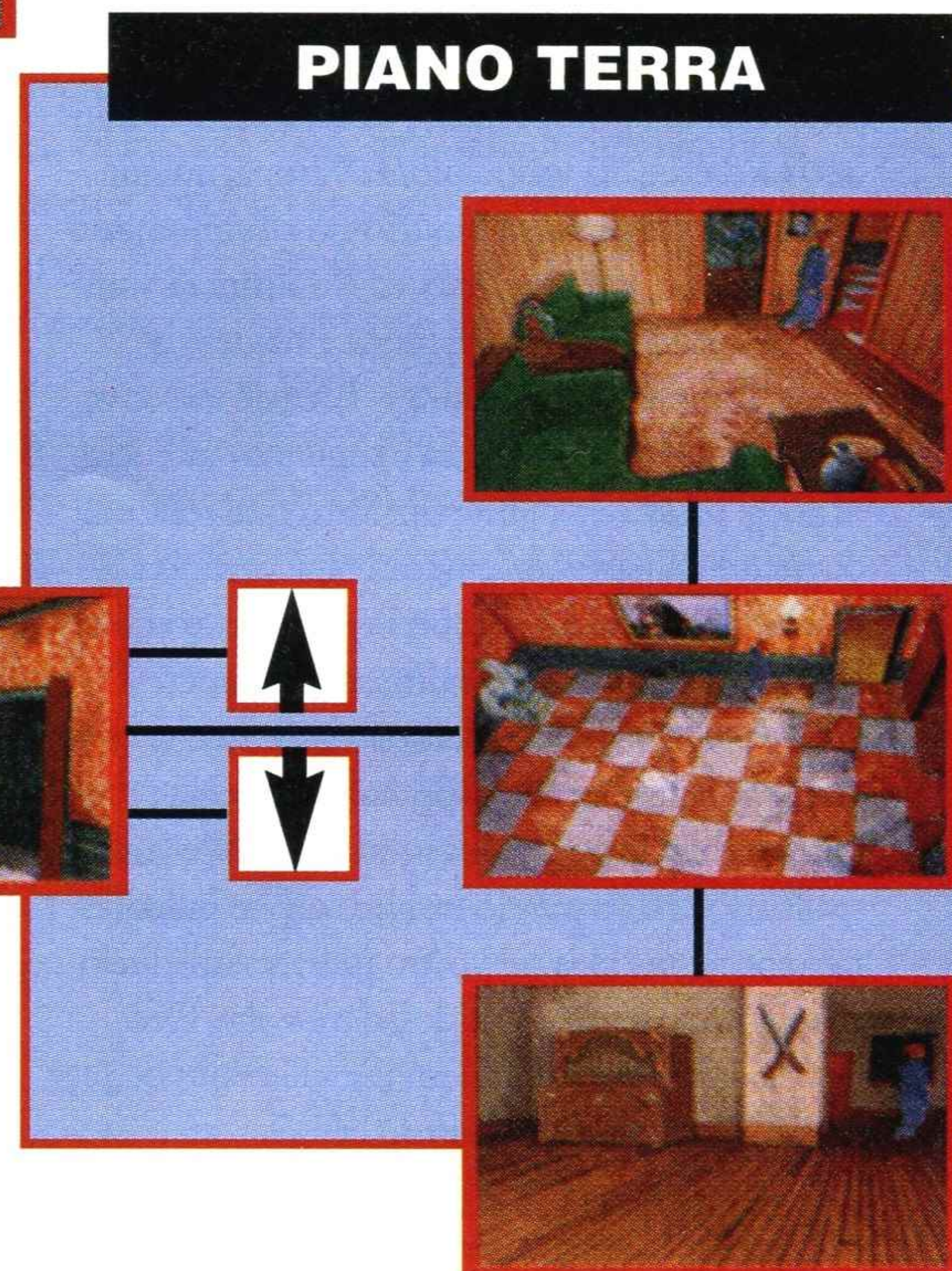
A SPASSO CON GRACE

Ricordatevi che con Grace non potrete difendervi con armi e con le mani nude, e che dovrete stare alla larga dai vari piratyi, perché se vi raggiungono, verrete catturati. Spostate la barriera di legno che blocca l'uscita, quindi prendete il sacchetto di grano, il pepe e il sandwich dal tavolo. Uscite dalla stanza, correte in fondo al corridoio verso sinistra ed entrate velocemente nel piccolo nascondiglio dietro al muro. Aspettate che arrivi il pirata di guardia, quindi uscite e percorrete di corsa il corridoio nella direzione contraria. Salite le scale in fondo, non soffermatevi troppo sul pianerottolo ma scalate subito anche la seconda serie di pioli, e arriverete sul ponte della nave. Girate intorno al cerchio di pirati cercando di nascondervi dietro ai barili o alle casse, in modo da raggiungere la botola che (all'inizio) è in primo piano. Prima di calarvi nella botola ricordatevi di prendere l'accendino caduto ad uno degli zombi. Vi ritroverete nella

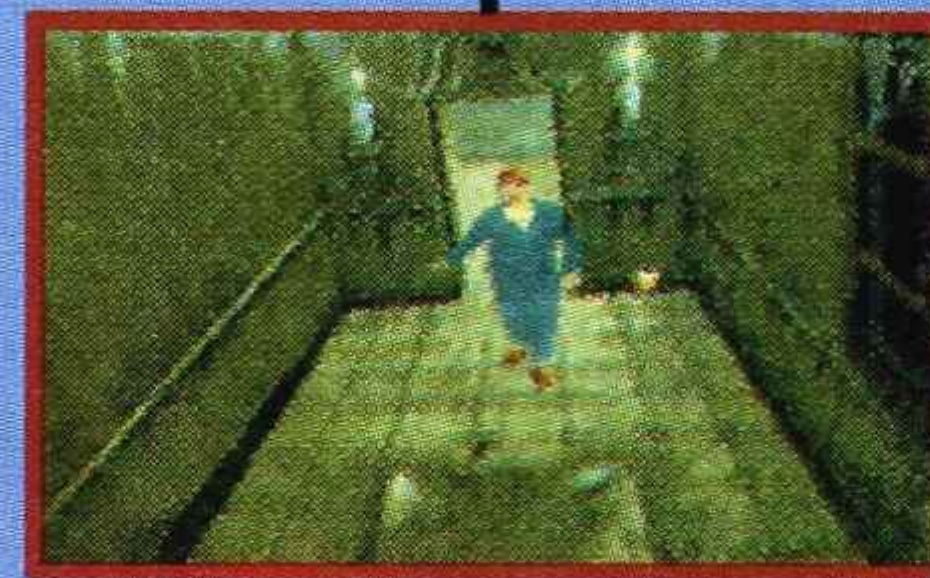
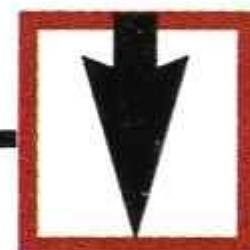
HELL'S KITCHEN

SCALE

CANTINA

Verso la grotta

PIANO TERRA

CASA - SOFFITTA

Verso piano terra

stanza del Capitano Nicholas: prendete il cannoncino nel baule, il vaso di cristallo dalla libreria, e il bastone dal letto.
Appoggiate per terra il cannoncino, caricatelo con il pepe e lanciate il vaso di cristallo conto una delle pareti, per richiamare l'attenzione della guardia. Appena questa mette il suo verde naso nella stanza, utilizzate l'accendino sulla vostra arma in miniatura. Ora potete uscire tranquillamente, prendere la campanella ed entrare nella cucina, dove troverete una zampa di gallina. Entrate nel montacarichi, prendete la chiave, e, dopo un breve viaggio, arriverete nella cucina della Villa.
Uscite, aprite la credenza con la chiave appena trovata e prendete la mostarda e il ghiaccio. Andate nel salone, utilizzate il ghiaccio per creare una piccola pozza scivolosa e spostatevi in modo da attirarvi dentro il primo zombie. Salite le scale e, seguendo la stessa tattica, versate la melassa per terra, in modo da intrappolare anche la seconda guardia. Andate nella satnza del biliardo, prendete il gettone dal tavolo da gioco ed entrate nella stanzetta di One Eyed Jack. Utilizzando il bastone tra il comò e l'armadio, dietro alla sedia, troverete un interessante libro e la chiave per liberare Carnby.
Raggiungete la stanza con il quadrato magico (dove con Carnby avete trovato l'amuleto), e utilizzate il bastone sul pavimento. Vi ritroverete all'ingresso della Villa: entrate in cucina ma uscite non appena notate la nuova guardia zombie. Spostatevi in modo da da mettere la pozza ghiacciata tra voi e il vostro avversario e aspettate che scivoli come il suo collega di prima. Entrate di nuovo in cucina, utilizzate la campanellina per aprire il montacarichi e saliteci dentro.

LE SPADE E IGALEONI

Dopo la cattura della povera Grace, riprenderete il controllo di Carnby: ondeggiandovi con i tasti destra-sinistra potrete mettere le mani sulla chiave appoggiata sul pavimento, con cui potrete liuberarvi delle catene. Affrontate immediatamente il pirata, che cadrà dopo appena cinque capocciate, e prendete la spada da pirati. Uscite, eliminate il secondo zombie con sei affondi, e prendete il Thopson e l'immancabile ampolla di energia. Una volta nel corridoio, girate verso destra ed eliminate l'ennesimo pirata con sette spadate, prendete la miccia corta e la pistola ad avancarica. Percorrete tutto il corridoio, quindi entrate nella porta di destra: eliminate lo zombie - occhio che è particolarmente veloce -, con sette colpi di spada, prendete la cotta di maglia, che può assorbire completamente due o tre colpi, una seconda pistola, le munizioni per la pistola, e un'ampolla. Spostando il barile, troverete un'altra cotta di maglia e una bottiglia, che dovrete lanciare contro un muro. Prendete la pergamena ed uscite. Entrate nella seconda porta, girate velocemente verso destra e e colpite per sette volte il nuovo nemico; dopo lo scontro troverete altre munizioni per la pistola e un'ampolla di energia.
Ritornate davanti alla stanza del pappagallo e, dopo aver massacrato con sette spadate un altro zombie, entrate nella porta di fronte: incontrerete altri due nemici, ma se sarete abbastanza furbi da rimanere davanti all'entrata, si faranno avanti uno per volta. Il primo cade, dopo un'abile finta, alla diciottesima spadata; mentre il secondo, molto meno coriaceo, morirà solo al sesto colpo. Esplorando i paraggi, troverete una chiave, una tenaglia e un tizzone.
Uscite e aprite la porta a fianco della stanza con il pappagallo utilizzando la chiave appena trovata, quindi eliminate la guardi con 23 testate (purtroppo il truzzo para con notevole abilità i colpi con la spada, e se cercate di spararqli addosso, salterete in aria insieme a lui... d'altra parte siete nella Santa Barbara). Prendete il foglietto e il barilotto di esplosivo, quindi uscite e salite al ponte superiore. Entrate nella stanza accanrto alla cucina, colpite la guardia sonnecchiante con sette spadate, e prendete le munizioni. Tenendo in mano le tenaglie, dovrete toccare il cannone nel punto in cui è legato dal fil di ferro (probabilmente dovrete tentare due o tre volte), e poi spingerlo verso la porta da cui siete entrati. Quando Carnby lo punta verso questa porta, inserite la miccia, uscite e entrate nella camerata, che è, ovviamente, di fronte alla stanza con il cannone, e appoggiate velocemente per tera il barilotto di esplosivo.
Tornate al cannone e fate fuoco, utilizzando il tizzone sulla miccia. Entrate di nuovo nella camerata che, dopo la "disinfestazione", è ora

FLYING DUCHMAN

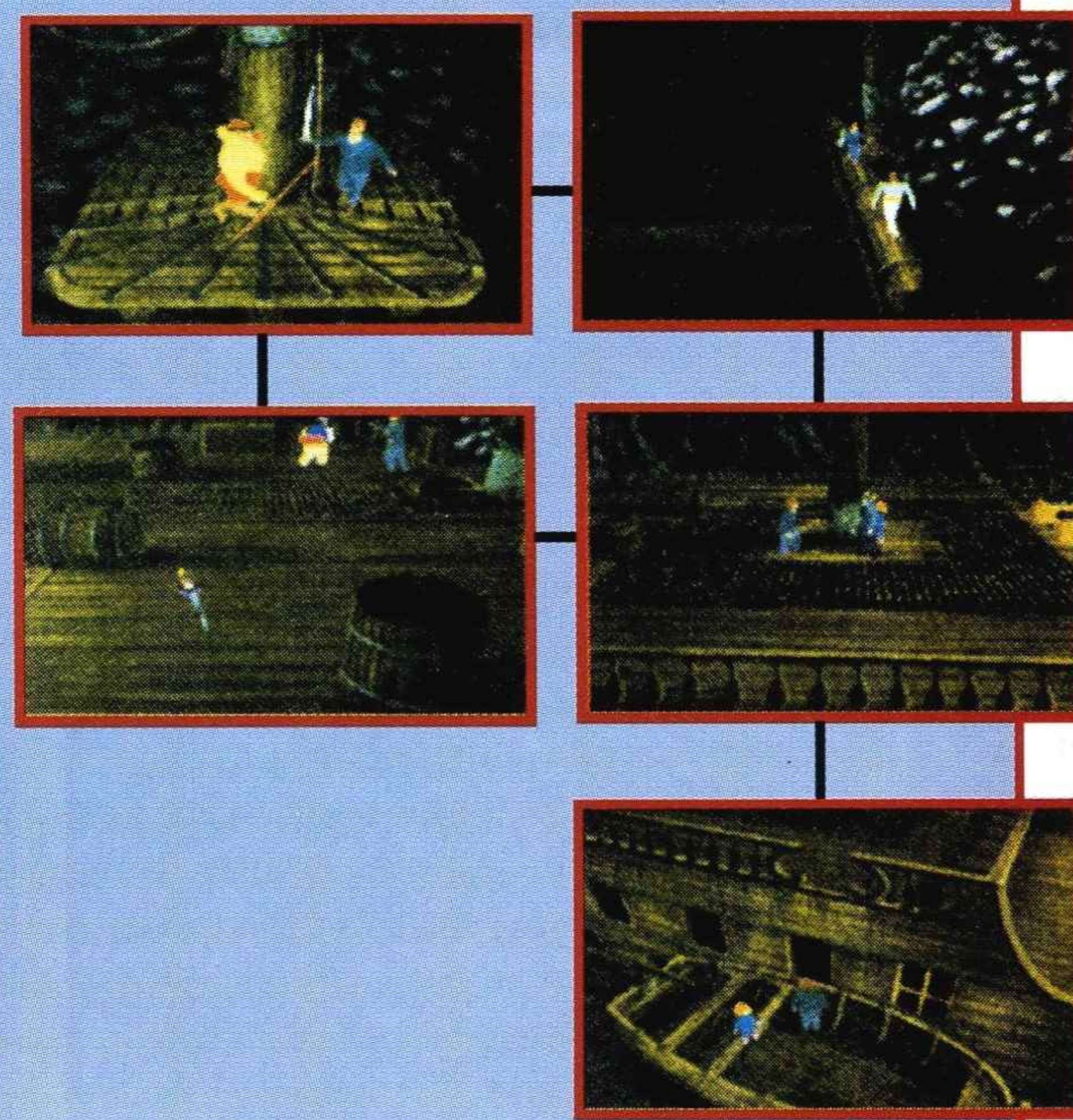
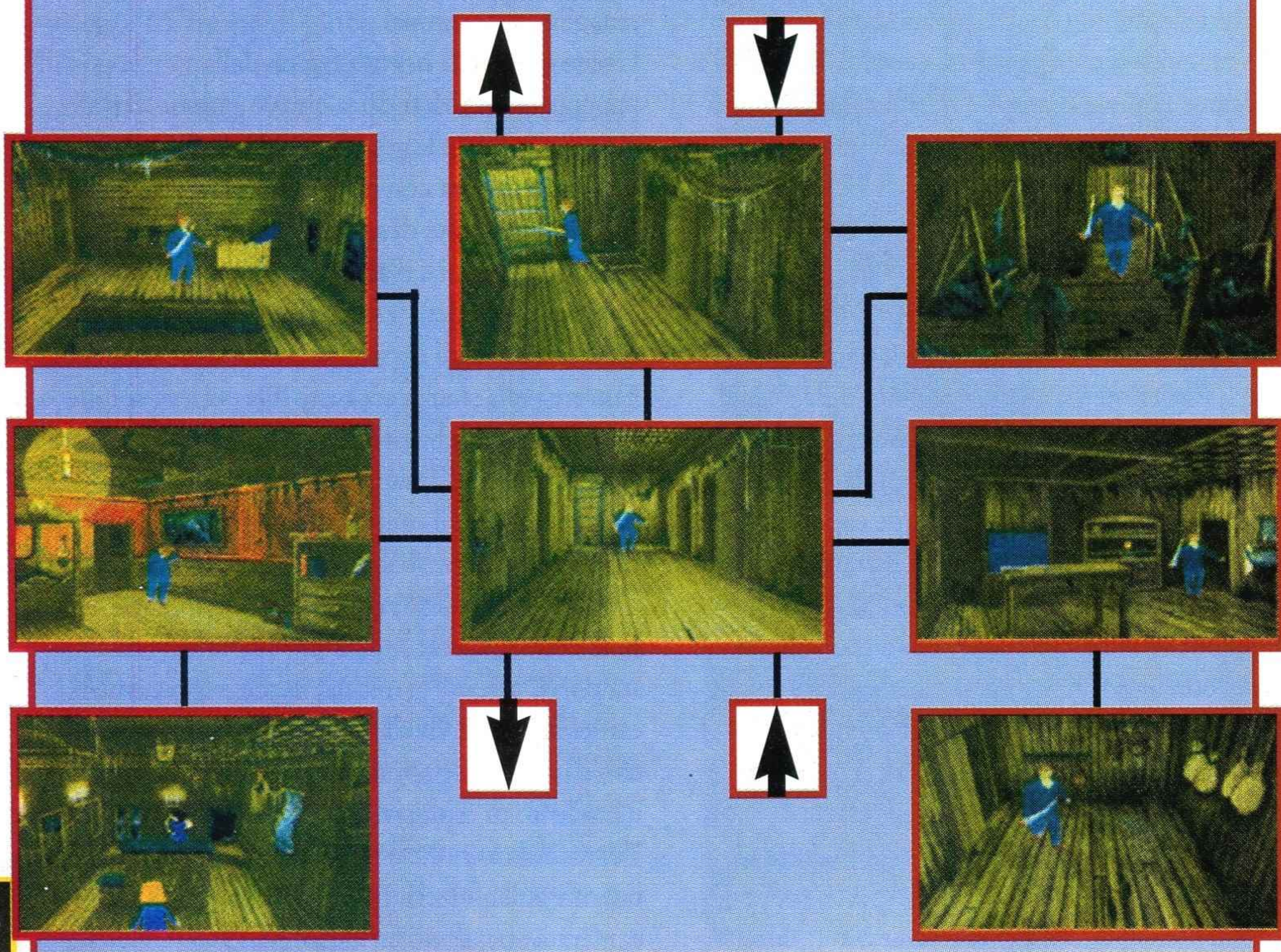
molto più sicura. Prendete il sacchetto di pepite d'oro e la classica ampolla, quindi avvicinatevi alla porta della cucina e utilizzate il sacchetto per attirare fuori i primi due cuochi.
Eliminateli con sei o sette spadate, entrate in cucina, e nella dispensa troverete un'altra preziosa ampolla. Aprite la porta e affrontate il gigantesco capocuoco, scegliendo se colpirlo con otto spadate o quindici testate.
Prendete il fante di quadri, tornate nel corridoio e utilizzatelo nella porta di fronte alla cucina. Purtroppo, appena entrati, verrete di nuovo colpiti dalla magia della strega.

IT'S A KIND OF MAGIC

Ora controllerete di nuovo la piccola Grace, partendo proprio dalla stanza del Capitano: utilizzate il bastone di Loa (ex-bastone del Capitano) ed entrate nel rifugio della strega. Sfoderando la potente zampa di gallina, ucciderete senza troppi complimenti la Strega e riprenderete il controllo di Carnby.
Uscite subito dalla stanza Perché sta uscendo emergendo dal pavimento una specie di Terminator zombie alto due metri, praticamente invulnerabile a qualsiasi vostro attacco.
Appena arrivate nel corridoio, lasciatevi cadere nella botola, in modo da arrivare al ponte inferiore e poter scalare l'altra rampa di pioli (decisamente più sicura).
Una volta arrivati in coperta, dovrete affrontare l'intera banda di One Eyed, Jack: prima di tutto, appostatevi dietro alla casa posizionata alle spalle della botola da cui siete usciti, per liberarvi dei primi cinque stagionati pirati.
Da questa posizione potrete infatti facilmente abbattere il primo zombi, che muore dopo dieci spadate, e prendere l'uncino che lascia per cadere.
Avvicinatevi poi all'albero maestro e affrontate i due zombie gemelli (dieci spadate per il primo, solo sette per il secondo). Salite poi sull'albero maestro e eliminate il penultimo pirata "standard" con una decina di affondi (fate attenzione a non cadere). Ora dovrete attaccarvi con l'uncino alla gomena che collega i due alberi per raggiungere il pirata acrobata bianco, che dovrete infilzare undici volte. Scendete dall'albero, prendete la spada del Capitano. Prima di combattere con One Eyed Jack, avvicinatevi velocemente a Grace tenendo in mano le tenaglie: dopo averla liberata, dovrete "distrarre" il vostro acerrimo rivale colpendolo una ventina di volte e saltare velocemente sulla barchetta affiancata al galeone. Cercate però di fare in fretta, perché dopo qualche minuto, la nave salterà in aria. Se foste su un'isola con vulcano, salterebbe in aria l'isola.

GALEONE - PONTE SUPERIORE

GALEONE - PONTE SUPERIORE

GALEONE - COPERTA

Seleziona una partita da CARICARE

I CLASSICI IMMORTALI

Ovvero, le soluzioni originali, quelle che sono state pubblicate anni e anni or sono e che ora rileggete nella stessa veste grafica...
Esattamente identiche alle originali appunto. Chiaramente il collezionista puro, quello che non si perde un solo numero della rivista, brandirà la sua soluzione originale con la stesso trionfalismo di chi mostra un Picasso autentico, mentre voi potete tuttalpiù mostrare quella che viene considerata alla stregua di una stampa, una litografia, bella, ma di minor valore.
Comunque l'importante è avere la tanto agognata soluzione, soprattutto se si considera che tra Alone in The Dark, Kyrandia (il primo, l'inimitabile) e King's Quest 6, sono molti i lettori che hanno versato fiumi di lacrime e che hanno sacrificato molte notti alla soluzione di enigmi diventati veri e propri incubi. Ora, finalmente, il giovedì non dovremo più rispondere (almeno speriamo) a lettori persi insieme a Carnsby nel labirinto di Alone, oppure, smarriti sull'isola di Kyrandia senza saper bene cosa fare, o in balia del minotauro in KQ 6.
Da oggi in poi i vostri problemi sono finiti. Ne inizieranno altri con giochi nuovi, si sa... ma questa è un'altra storia e prima o poi chissà che non ve la racconteremo tutta... fino alla sospirata soluzione finale!

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,

Annulla

Soluzione pubblicata su K n.48

ALONE IN THE DARK

Carnby non se la sta passando troppo bene: è da parecchio che non restava tutto il tempo che gli state facendo trascorrere con una ciofeca del calibro di Emily Artwood in una casa con giardino. Non è davvero suo costume impiegare troppo tempo in trastulli con pettegole, graziose ma intriganti ficcanaso in gonnella; preferisce comunque starsene tra i suoi rivoltanti cadaverini, a fare comunella e a darsi di gomito... da compagnoni. Insomma, trattasi di cosa urgente. E, visto che, tra l'altro, Derceto non è poi il massimo dell'ospitalità, sarà il caso che ripassiate dalle parti di un buon TNT.

Spingete l'armadio davanti alla finestra e il baule sulla botola. Quindi prendete la coperta indiana dall'armadio, il fucile dal baule, il libro dalla libreria e la lettera dal pianoforte, poi scendete le scale.

0 **Nel ripostiglio**: prendete arco e tanica d'olio.

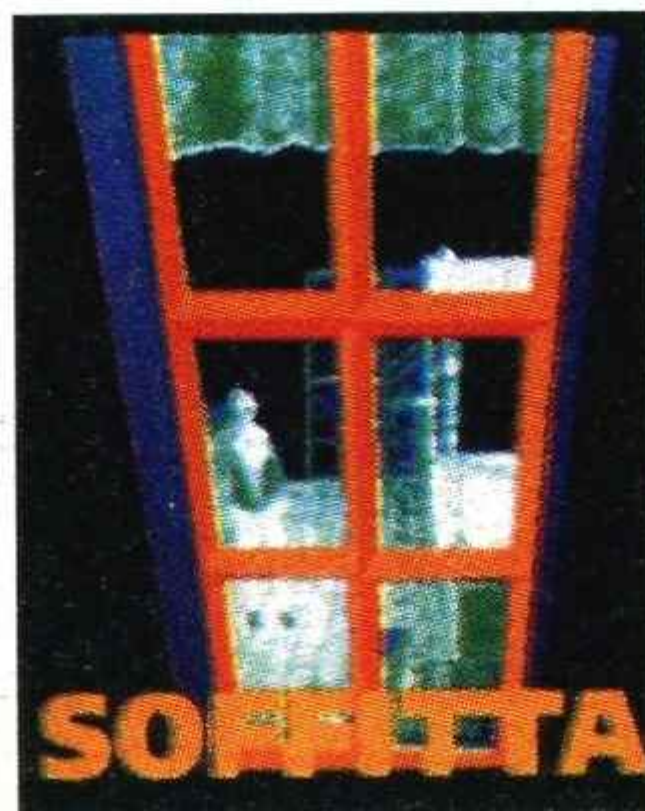
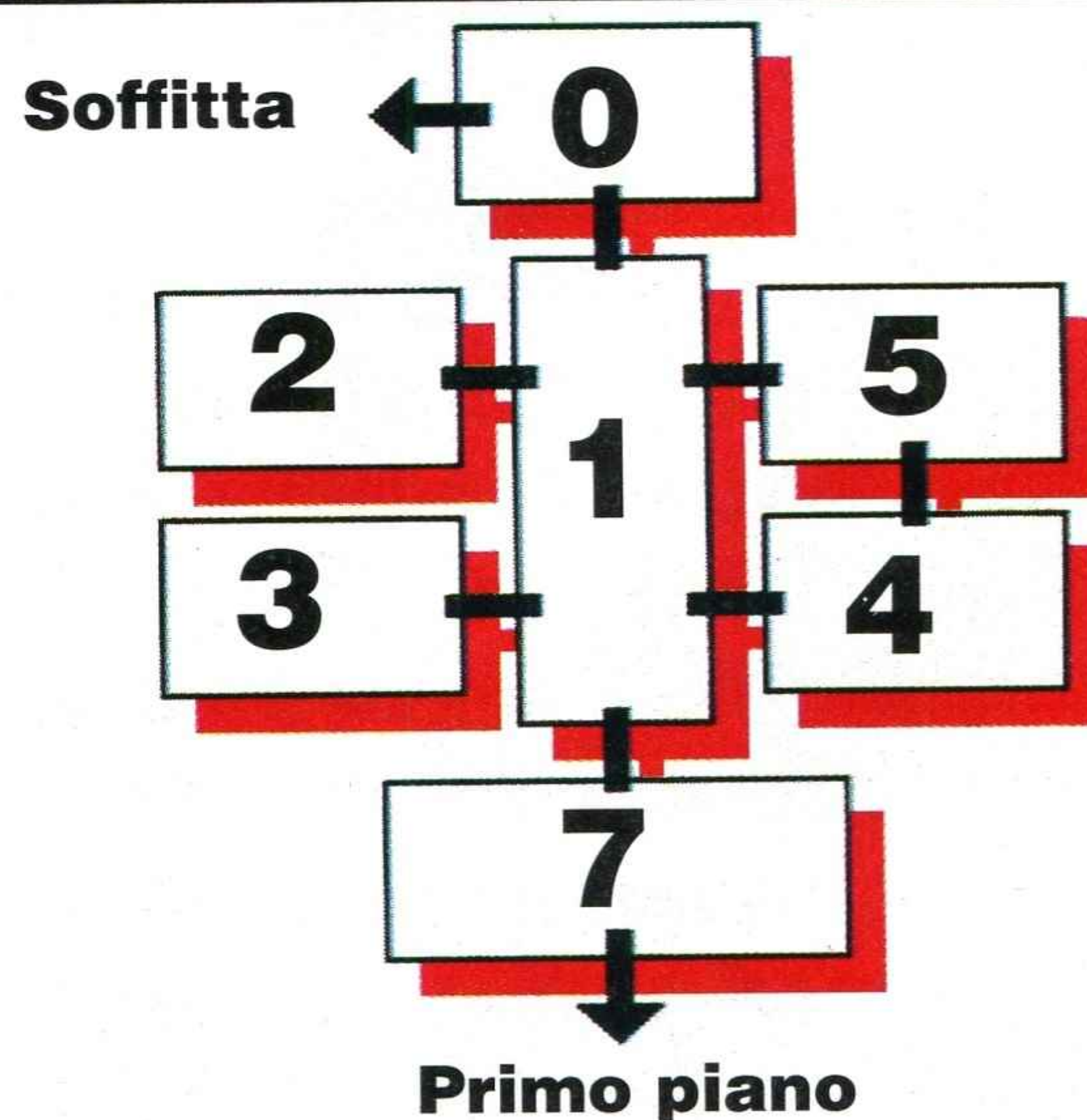
1 **In corridoio**: non attraversate mai fino in fondo, perché finireste come Icaro... Entrate prima nella stanza a sinistra e poi in quella a destra, che permette il passaggio nella seconda sezione del piano.

2 **Nello studio**: prendete la chiave dallo scrittoio e aprite il baule, dove troverete una sciabola molto fragile: si romperà inevitabilmente, infatti, dopo il quinto colpo. Tenete da parte i due pezzi, perché vi serviranno comunque più tardi.

3 **In anticamera**: una volta entrati dovrete affrontare uno zombie (ma potrete anche chiuderlo fuori); fate attenzione perché dovrete combattere ugualmente non appena uscirete dalla stanza 4.

4 **Nella stanza da letto**: prendete il vaso, rompetelo e recuperate la chiave con cui aprirete il cassetto e prenderete due specchi. Un "ghoul" salterà nella stanza con l'intenzione di farvi la festa: eliminatelo con qualche calcione o una fucilata.

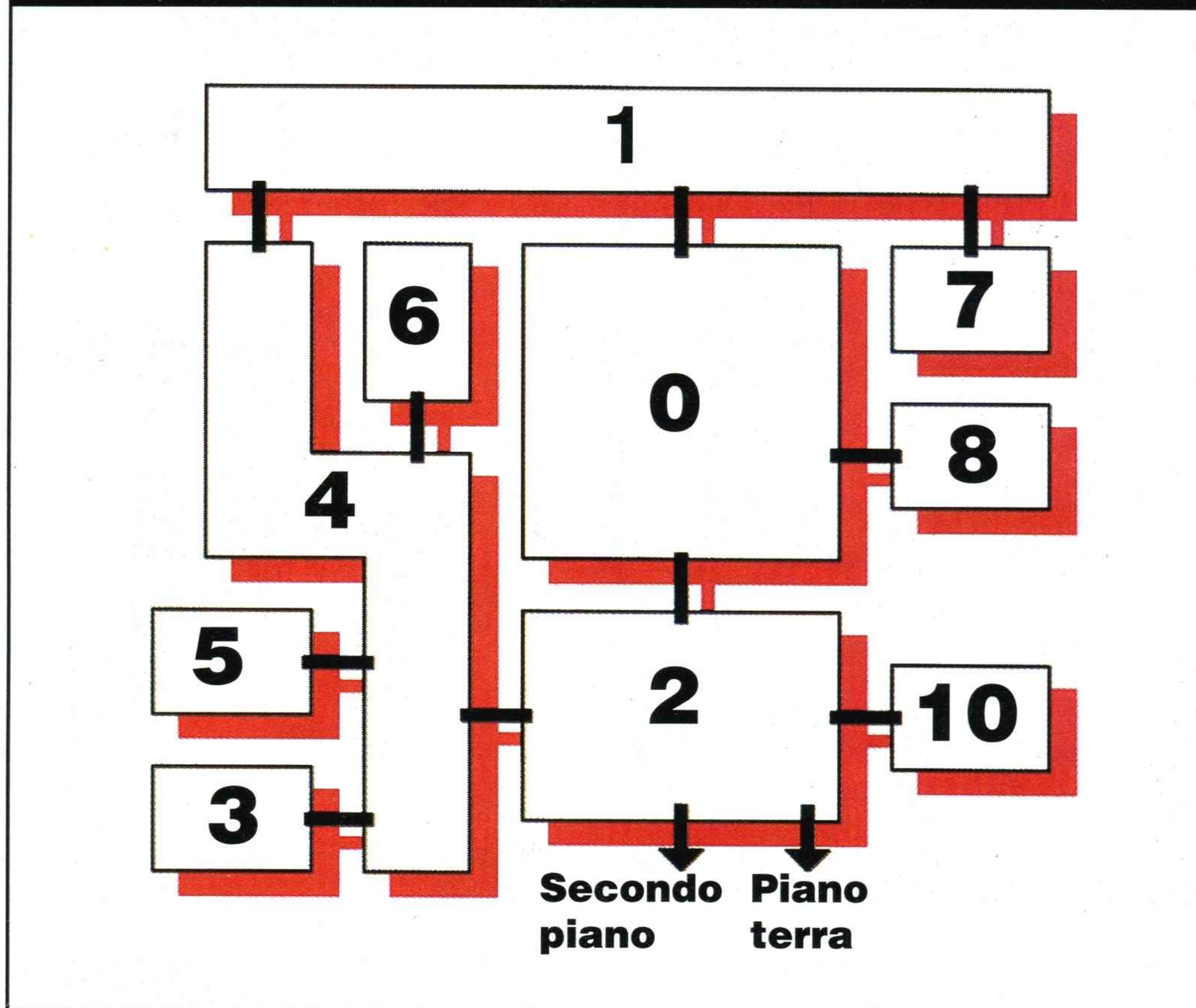
5 **Nel bagno**: Prendete la scatola del pronto soccorso e bevete il liquido contenuto nella fiala: aumenterete il numero di punti-ferita (anche se non avete subìto nessun danno).

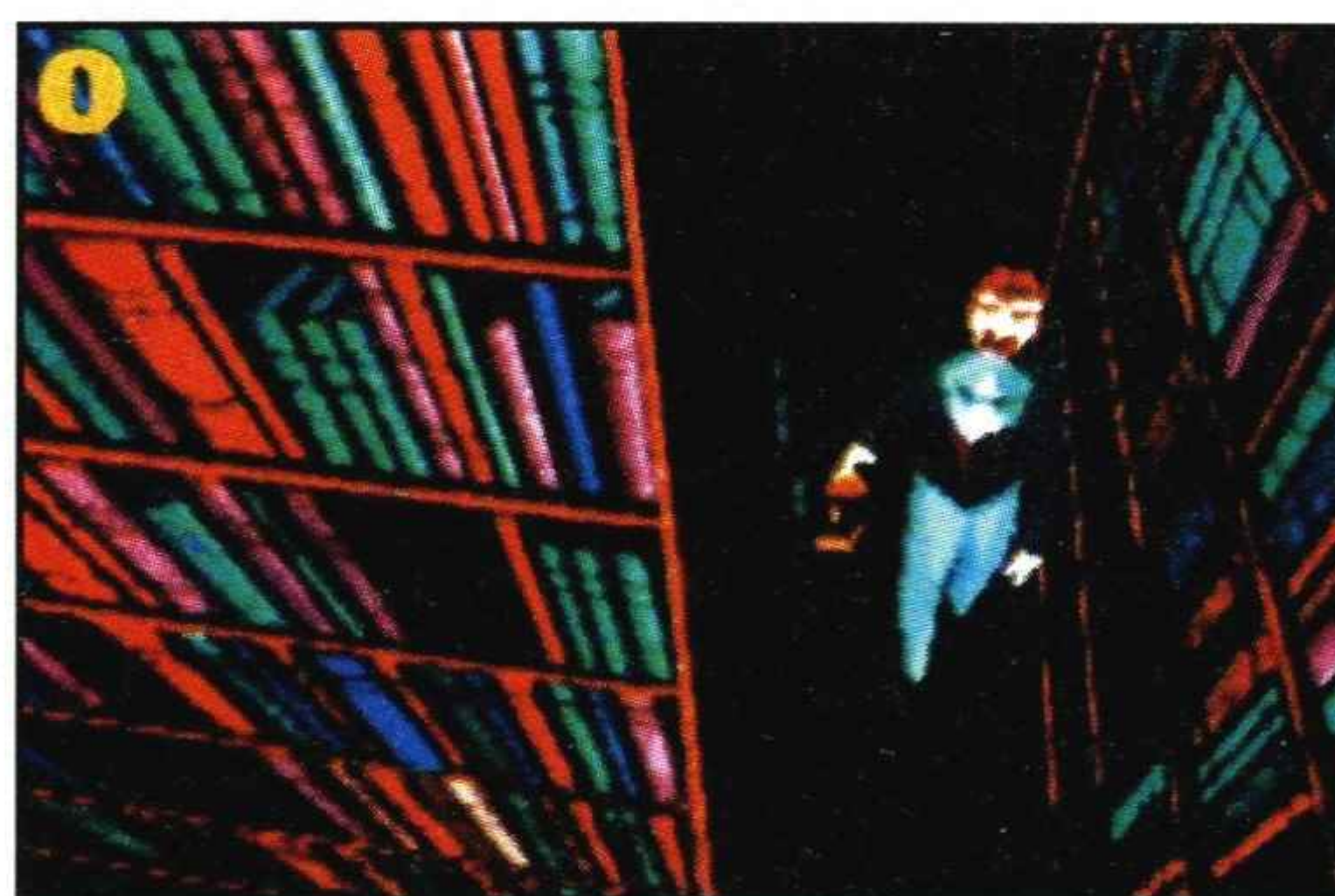
7 Nelle scale: posizionate i due specchi sulle statuette agli angoli del pianerottolo, evitando accuratamente i due mostri.

SECONDO PIANO

10 Nel salottino: prendete i fiammiferi, l'attizzatoio, i proietili dall'armadio e il grammofono, stando molto attenti a non sfiorare il fantasma seduto al centro della stanza.

3 In camera da letto: prendete il diario da sopra il camino e preparatevi a combattere il ghoul che salta dentro la stanza dalla finestra.

5 In bagno: prima di entrare nella stanza selezionate l'opzione "Cerca/ apri", quindi entrate e aprite l'armadio a sinistra in cui troverete una cassetta del pronto soccorso. Uscite, selezionate "combattimento" e rientrate. Colpite un paio di volte il fantasma che emerge dalla vasca da bagno, e prendete, subito dopo, la caraffa. Uscite molto in fretta (il fantasma è invulnerabile).

6 Nel ripostiglio: prima di entrare in questa stanza accendete la lampada: dentro troverete delle cartucce, una statuetta e un libro.

1 In corridoio: appena entrate mettete la coperta indiana sul quadro a sinistra; fate qualche passo verso l'altro capo del corridoio e tirate una freccia troverete le frecce al piano terra, nel giardino (4) verso il quadro con l'indiano. Quando lo avrete colpito potrete anche disfarvi dell'arco e delle rimanenti frecce.

7 La camera degli ospiti: spingete lateralmente l'orologio a pendolo, e troverete una nicchia, in cui è nascosta una chiave (che apre la porta dello studio -11-, del piano terra) e una pergamena. Prima di uscire, prendete il libro falso.

0 In libreria: entrate, mettete per terra la lampada a olio, e correte verso gli scaffali in fondo a destra (rispetto a voi, non al personaggio). Esaminate la parete finché non trovate un meccanismo, e inserite il libro falso per aprire la porta verso una stanza segreta. Fate molta attenzione all'ectoplasma.

8 Nella stanza segreta: prendete il talismano, i tre pugnali, le due pergamene e il libro verde. E' vivamente sconsigliata la lettura del libro giallo a tutti coloro che vogliono uscire sani dalla Villa. Tornate nella libreria (0), eliminate il fantasma con il pugnale ricurvo e prendete i quattro libri che si trovano su diversi scaffali. Non leggete il libro giallo (pena un gran mal di testa!).

2 In anticamera: lanciate la statuetta trovata nel ripostiglio (6) contro l'armatura, e prendete lo spadone.

TNT

PIANO TERRA

Uscita!

2 3 4 5 6 1 7 8 9 10 12 13 11

11 **Nello studio privato**: per entrare dovrete utilizzare la chiave trovata dietro l'orologio a pendolo nella stanza - 7 - del secondo piano. Prendete il libro e il disco . Utilizzate la sciabola (intera o un pezzo per volta) nel meccanismo sul muro per aprire un passaggio segreto - non varcatelo prima di aver raccolto la chiave nella stanza da ballo.

2 **Stanza**: affrontate il pirata, che può essere colpito solo con la sciabola o lo spadone (che si trova nell'anticamera - 2 - del primo piano). Cercate di bloccarlo in un angolo e colpitelo sei o sette volte. Prendete la chiave (che apre la porta a sinistra) e il libro.

3 **Alla sala da ballo**: utilizzate il disco trovato nello studio - 11 - con il grammofono (che avete preso nel salottino - 10 - del piano superiore). Aspettate che le coppie ectoplasmatiche si mettano a ballare e prendete (senza toccare i fantasmi) la chiave che si trova sul caminetto.

4 **In serra**: prendete le frecce ai piedi della statua centrale, quindi uscite di corsa, visto che la serra verrà invasa da pericolosissimi e invulnerabili ragni.

6 **Nell'anticamera**: per scendere in cantina, dovrete avere la chiave che si trova in uno dei due ripostigli adiacenti alla cucina - 8 -.

1 **In cantina**: evitando i topi, prendete i proiettili sul tavolo e il libro vicino alle botti. Prendete il cuneo (stando davanti alle botti, non a lato), e tornate al piano terra.

8 **In cucina**: prendete i due coltelli dalla credenza, i fiammiferi e il pentolone (se mangiate la zuppa avrete un bel mal di pancia).

7 **Nel ripostiglio**: prendete la chiave e i biscotti, che potrete mangiare per recuperare qualche punto-ferita.

10 **Nel ripostiglio**: fate attenzione allo zombie che vi apparirà alle spalle dopo qualche istante dal vostro ingresso in questo secondo ripostiglio. Prendete la tanica d'olio, e la scatola di scarpe, dentro cui troverete una pistola. Riempite la caraffa trovata nel bagno (5) al piano superiore con l'acqua contenuta nel barile.

12 **In sala da pranzo**: entrate e mettete velocemente il pentolone sulla tavola, in modo da distrarre il terzetto di zombie.

13 **In anticamera**: utilizzate la caraffa (che trovate nel bagno - 5 -, del primo piano) rempita d'acqua (ripostiglio - 10 -, adiacente alla cucina) per spegnere il sigaro. Prendete l'accendino e il libro, ma lasciate pure perdere il disco.

10

11

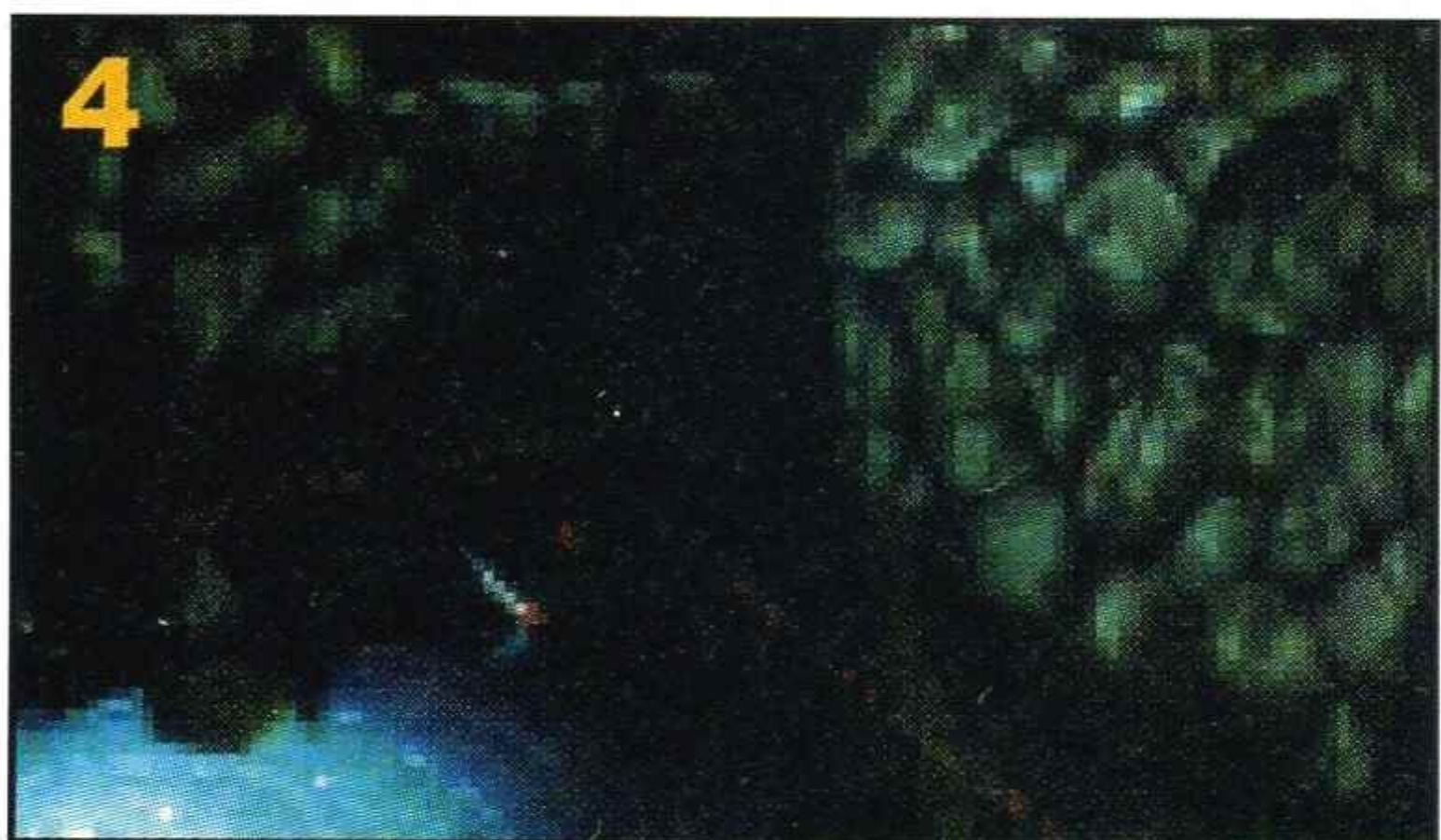
4

10

10

6

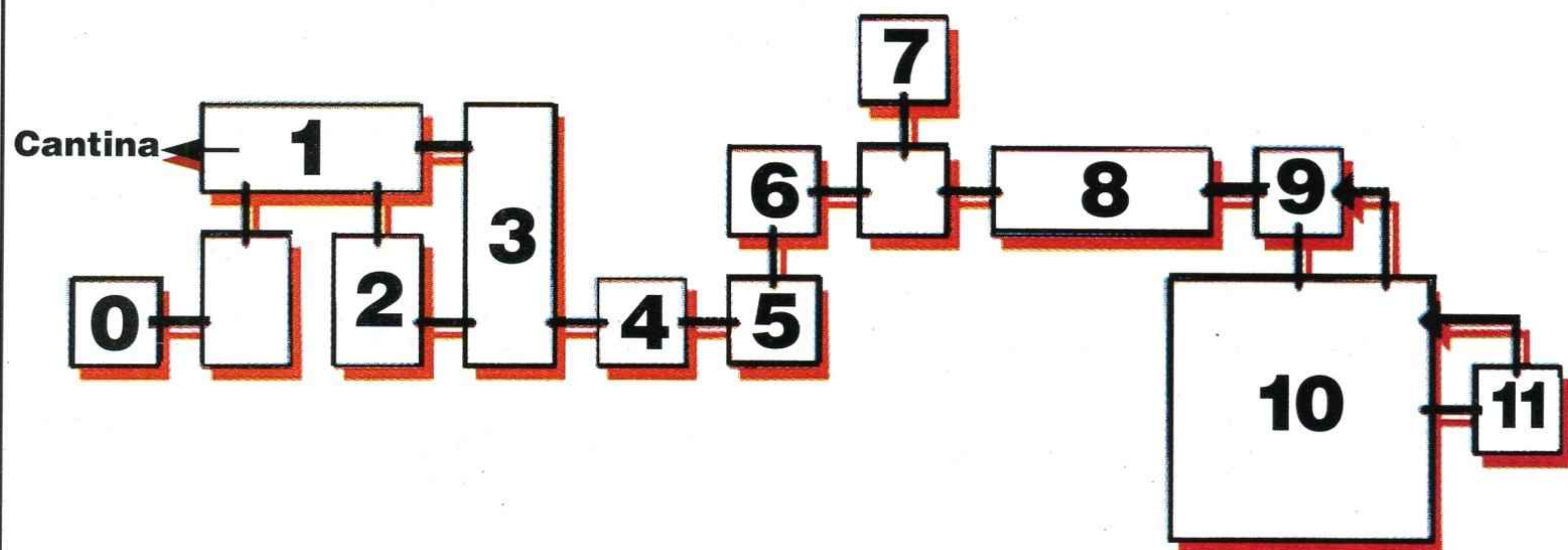
I SOTTERRANEI TNT

0 Prima di continuare assicuratevi di avere: la rivoltella, la lampada, la chiave della Sala da Ballo - 3 - del piano terra, l'accendino trovato nell'anticamera - 13 - e una tanica di scorta. Passate di corsa oltre il ponte, che cadrà irrimediabilmente nell'abisso, bloccandovi irreparabilmente ogni possibilità di ritorno.

1 Correte verso destra per evitare lo "Cthonian".

2 Un ghoul è appostato in questa stanza. Visto e considerato che siete inseguiti da un bestione enorme, non fermatevi troppo per eliminarlo: un paio di fucilate gli chiariranno le idee!

3 Fate il giro per evitare lo Cthonian e lasciatevi cadere in fretta per evitare di finire in pancia al semidio di "Cthulhu".

4 Cercate di non finire in acqua (oltre a bagnarvi rendereste inutilizzabili le cartucce per il fucile) e saltate la passerella fragile (la riconoscerete perché è di un colore leggermente più chiaro). State attenti al merluzzo formato Tir perché può colpirvi anche se siete sul pontile.

5 Qui incontrerete un ragno gigantesco che ha degli strani progetti sul vostro futuro: spazzolategli il cervello con il fucile, o aspettate che si alzi sulle zampe posteriori per attaccarvi e colpitelo con uno dei pugnali.

6 Prima di tutto abbattete il volatile, che è molto più pericoloso di quanto potrebbe sembrare e affettatelo con la spada. Saltate poi da una piattaforma all'altra fino all'uscita. Se cadete potete utilizzare il passaggio nascosto in basso per raggiungere la stanza - 8 -, ma state attenti ai vari mostri verdi che emergono all'improvviso dalle acque.

7 Questo ragno gigante è invulnerabile a tutte le vostre armi. Appena entrati nella grotta fate il giro e fermatevi sul bordo opposto all'entrata: il ragno, appena emerso dal baratro, ci ricadrà immediatamente dentro.

8 Seguite i vari pontili per arrivare alla palafitta a destra. Fate attenzione perché la prospettiva è studiata in modo da trarvi in inganno e farvi credere che ci siano dei passaggi quando invece c'è solo acqua... Aprite il forziere con la chiave trovata nella Sala da Ballo - 3 - e prendete il diario e la gemma. Quindi spingete lateralmente la roccia che blocca il passaggio.

9 Accendete la lampada ed entrate nel labirinto. L'uscita si trova in basso a sinistra. Quando arrivate davanti al blocco di roccia, inserite la gemma nella fessura.

10 Correte subito verso l'isoletta al centro del laghetto sotterraneo, evitando, se possibile, le palle di fuoco e i mostri marini (sono infiniti, quindi non fermatevi a combatterli). Avvicinatevi all'altare, posizionateci sopra il talismano trovato nella stanza segreta - 8 - del primo piano, fate qualche passo indietro, accendete la lampada con l'accendino e lanciatela contro l'albero-stregone. Prendete il gancio di legno e utilizzatelo per uscire dalla porta di pietra alla vostra sinistra.

Ora non vi resta che ripercorrere il cammino al contrario, riemergere dalla cantina e uscire dal corridoio - 5 - del piano terra. E avrete finito questa apocalittica avventura.

FABLE & FIENDS BOOK THE LEGEND OF KYRANDIA

Il povero Brandon è davvero nei guai! Suo nonno Kallak è stato pietrificato, e nulla sembra ormai potersi opporre allo strapotere del perfido Malcom. Ma grazie a Andrea Casertano (RM), Andrea Strazzeri (UD), Giacomo Scorcelletti (PS) Kappa pubblica la soluzione di *Legend of Kyrandia*! Anche se ci sono moltissime locazioni (non dimenticate che il gioco è stato scritto da quelli di *Eye of Beholder*!), basta seguire attentamente le indicazioni della soluzione per non perdersi.

PRIMA PARTE - UNA BRUTTA SORPRESA

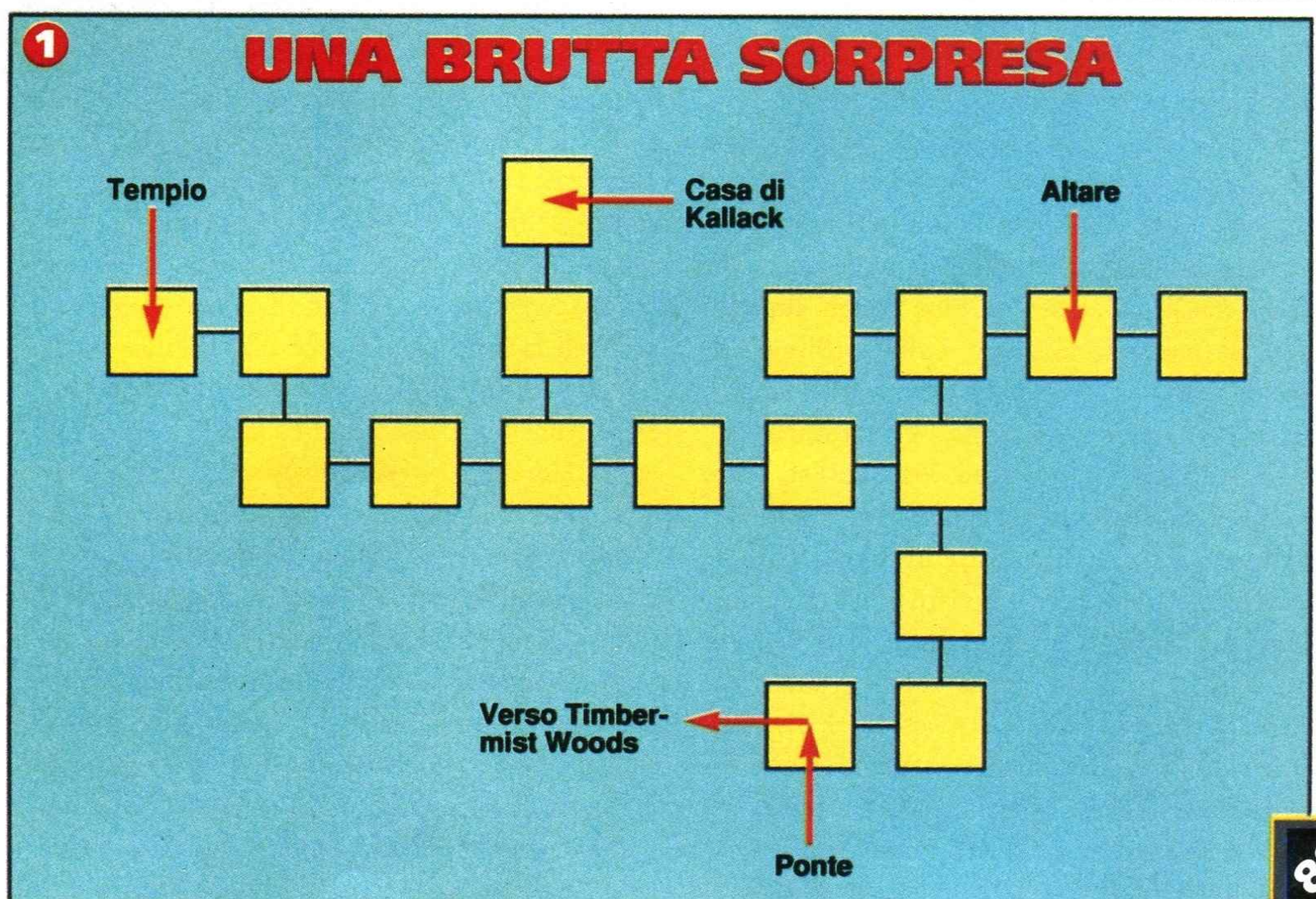
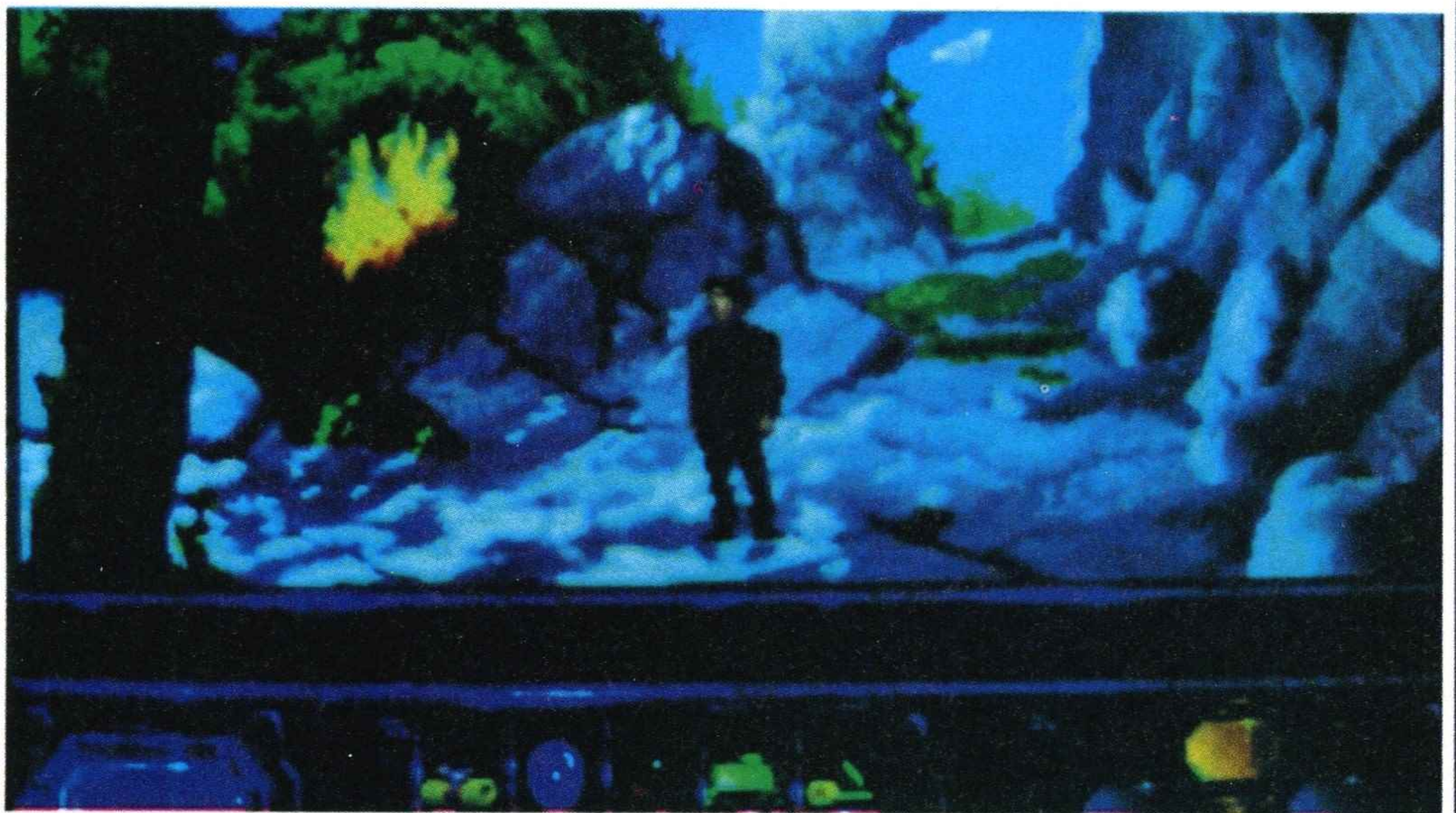
Prendete la lettera, la sega, la mela e la pietra preziosa. Andate verso l'uscita e vedrete comparire lo spirito della foresta che vi mette in guardia sul pericolo che sta correndo Kyrandia. Uscite dalla casa di Kallak e andate ad Est due volte; prendete la goccia dalla polla d'acqua e proseguite verso Est, Sud, Sud ed entrate nella caverna. Parlando con Herman, scoprirete che ha bisogno di tagliare altre tavole per fare il suo ponte.

Dategli la sega, e il falegname, dopo avervi ringraziato, andrà via. Uscite dalla caverna (Est), andate a Nord, Nord, Nord, Est e prendete una delle rose dell'altare. Continuate andando verso Ovest, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest e arriverete davanti ad un grande albero, su cui dovrete utilizzare la goccia raccolta prima. Salterà fuori un bambino che ha trovato una pallina, ma che, naturalmente, non ha nessuna intenzione di rendervi la vita facile. Seguitelo per quattro volte ad Est, non preoccupatevi se sparisce e proseguite verso Nord. Prendete la pallina, andate ad Est e posizionatela sopra all' altare. Ora tornate al grande albero, quindi andate verso Ovest, Nord, e Ovest. Siete arrivati al Tempio, dove incontrerete Brynn. Dopo averle consegnato il biglietto, vi chiederà di portarle una rosa - datele quella che avete già preso, e lei la trasformerà in una d'argento. Uscite dal tempio, ritornate all'altare, deponetevi sopra la rosa, e potrete raccogliere un potentissimo medaglione.

SECONDA PARTE - LA FORESTA

Ritornate alla caverna e troverete Herman che, nel frattempo, avrà completato il ponte; parlate con lui e, quando gli chiederete di ridarvi la sega, lui sparirà per cercarla e voi potrete uscire. Andate ad Ovest ed entrate passando per la porta. Parlando a Darm, scoprirete che può aiutarvi, ma dovrete procurargli qualcosa con cui scrivere. Uscite, andate prima a Sud e poi a Est, dove dovrete raccogliere la

1 UNA BRUTTA SORPRESA

Tempio
Casa di Kallack
Altare
Verso Timbermist Woods
Ponte

zionate la Moonstone al centro dell'altare e imparerete la seconda magia del vostro medaglione. Lanciate subito questo secondo incantesimo e dirigetevi verso Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est, Est, Sud, Est, e arriverete al Volcanic River. Per poter proseguire verso Nord, leggete lo Scroll. Quindi prendete la Iron Key, tornate a Sud e lanciate l'incantesimo viola del medaglione. Proseguite verso Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Nord, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Nord, Nord, Est ed uscirete dal labirinto!

QUARTA PARTE - LA FORESTA INCANTATA

Prendete la mela, andate due volte ad Est e... vi risveglierete nel laboratorio di Zanthia, una maga che vi rivelerà la vostra vera identità. Zanthia, per potervi aiutare ha bisogno di una bottiglia di acqua della Fontana Incantata. Prendete la bottiglia e uscite (Ovest); andate due volte a Ovest e troverete la Fontana Incantata e... Malcom. Il vostro perfido nemico, dopo aver sprecato come al solito un po' di fiato, ruberà una delle quattro sfere di cristallo ai bordi della Fontana, prosciugandola.

Andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Nord, Nord. Utilizzate lo Scroll, prendete la sfera e ritornate alla Fontana. Mettete la sfera al suo posto, riempite la bottiglia, tornate da Zanthia, e consegnatele la bottiglia. La maga, dopo avervi ringraziato, vi svelerà che per raggiungere Malcom nel Castello dell'isola, dovrete aiutarla nella preparazione di una pozione. Prima di tutto dovete trovare dei mirtilli. Uscite e andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Nord e vi troverete ai bordi di un laghetto con una cascata. Prendete i Blueberries e tornate da Zanthia che, ovviamente, è sparita (che avventura sarebbe, altrimenti?). Dovrete quindi improvvisarvi alchimisti: andate alla Fontana Incantata, riempite la bottiglia e bevete l' acqua magica, ricevendo così la terza magia del vostro medaglione. Tornate al laboratorio di Zanthia. Per riuscire a creare la pozione desiderata, dovrete utilizzare in totale ben quattro bottiglie che ricompaiono ai piedi del calderone ogni volta che ne raccoglierete una. Quindi uscite dal laboratorio, rientrate, prendete la bottiglia, uscite di nuovo, ecc. Mettete i Blueberries e l'Opal (o lo Sapphire) nel calderone e riempite una bottiglia, in modo da ottenere la Blue Potion. Ripetete la stessa operazione con il Tulip e l'Emerald, creando così la Yellow Potion. Esaminate il tappeto e scoprirete una botola; apritela e vi troverete all' Esterno. Andate a Nord, Nord, Est, Est, Est, Nord, e vi troverete alla Tropical Lagoon dove potrete raccogliere un fiore. Ritornate al laboratorio di Zanthia, mettete il fiore e il Garnet nel calderone, riempite 2 bottiglie, e avrete distillato la Red Potion. Passate di nuovo per la botola e, una volta all'aperto, andate a Sud, Sud, Ovest, Sud, Sud, Est, Nord, vi troverete davanti ad uno strano macchinario verde. Mettete la pozione gialla e quella rossa nelle apposite nicchie del macchinario e otterrete la Orange Potion. Ripetete la stessa operazione con la pozione blu e quella rossa e avrete la Purple Potion. Tornate fino alla Fontana Incantata, quindi andate a Sud, Ovest e vi troverete davanti al Royal Calice sospeso a mezz'aria. Per prenderlo dovrete utilizzare la magia azzurra del vostro medaglione e... sorpresa! Siete stati derubati? Bene! Andate a Est e vi troverete davanti alla tana del ladruncolo.

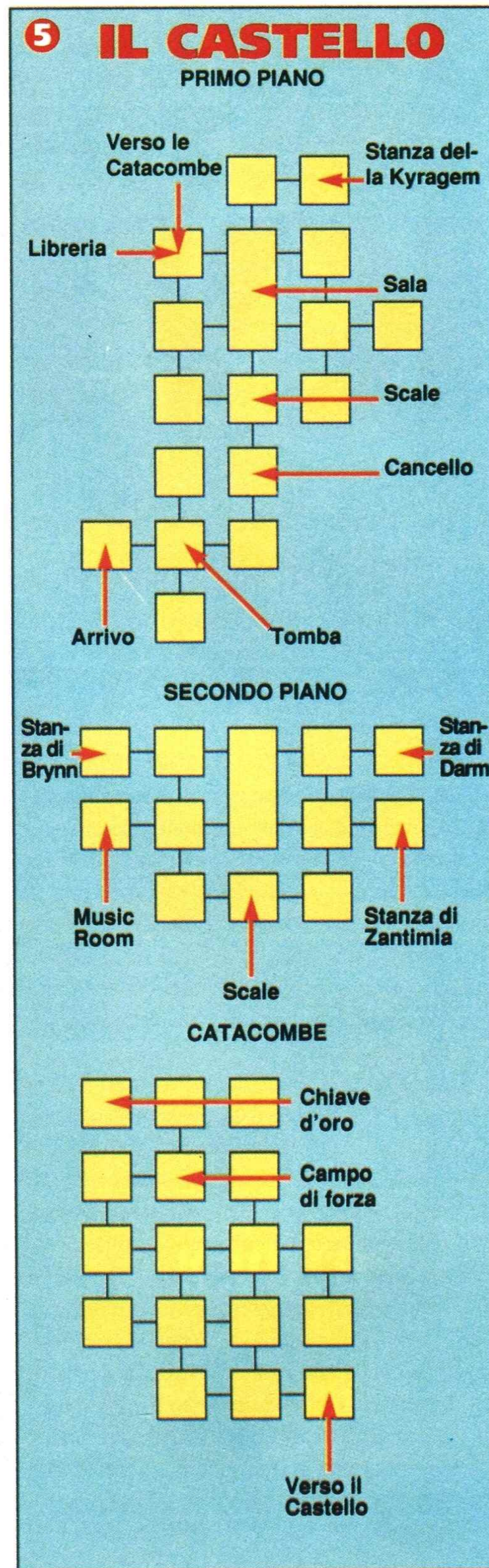
Bevetevi la Purple Potion e entrerete magicamente: parlate con il tipo, scoprirete che è disposto a darvi il "suo" calice in cambio di qualcosa di buono. Regalategli la mela, uscite e prendete il Calice. Tornate nel Laboratorio di Zanthia e passate per la botola, quindi proseguite fino alla Tropical Lagoon, dove dovrete prendere un altro fiore. Bevete la pozione e vi trasformerete in un cavallo alato; riuscirete così ad arrivare all'isola.

QUINTA PARTE - IL CASTELLO DI KYRANDIA

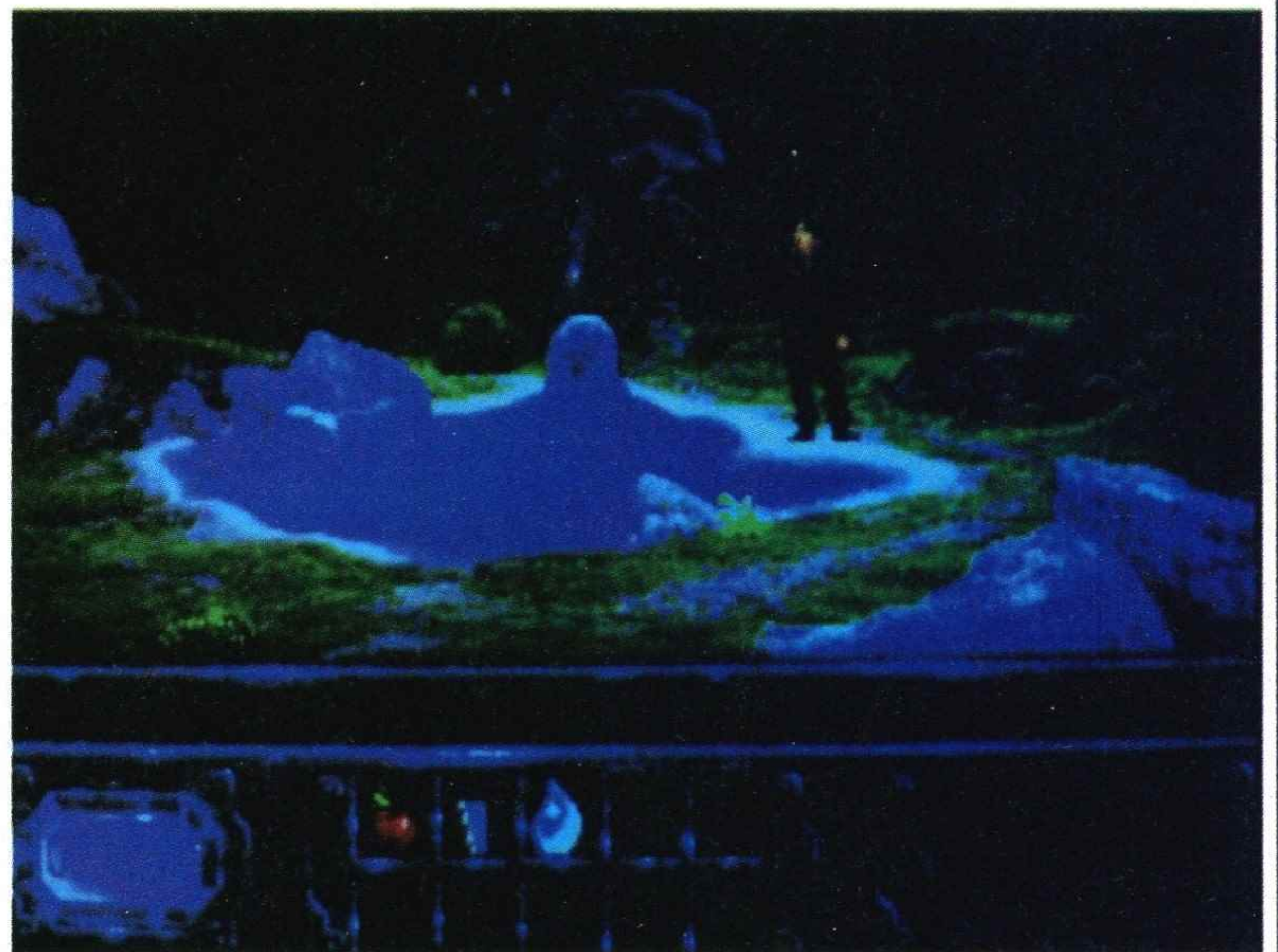
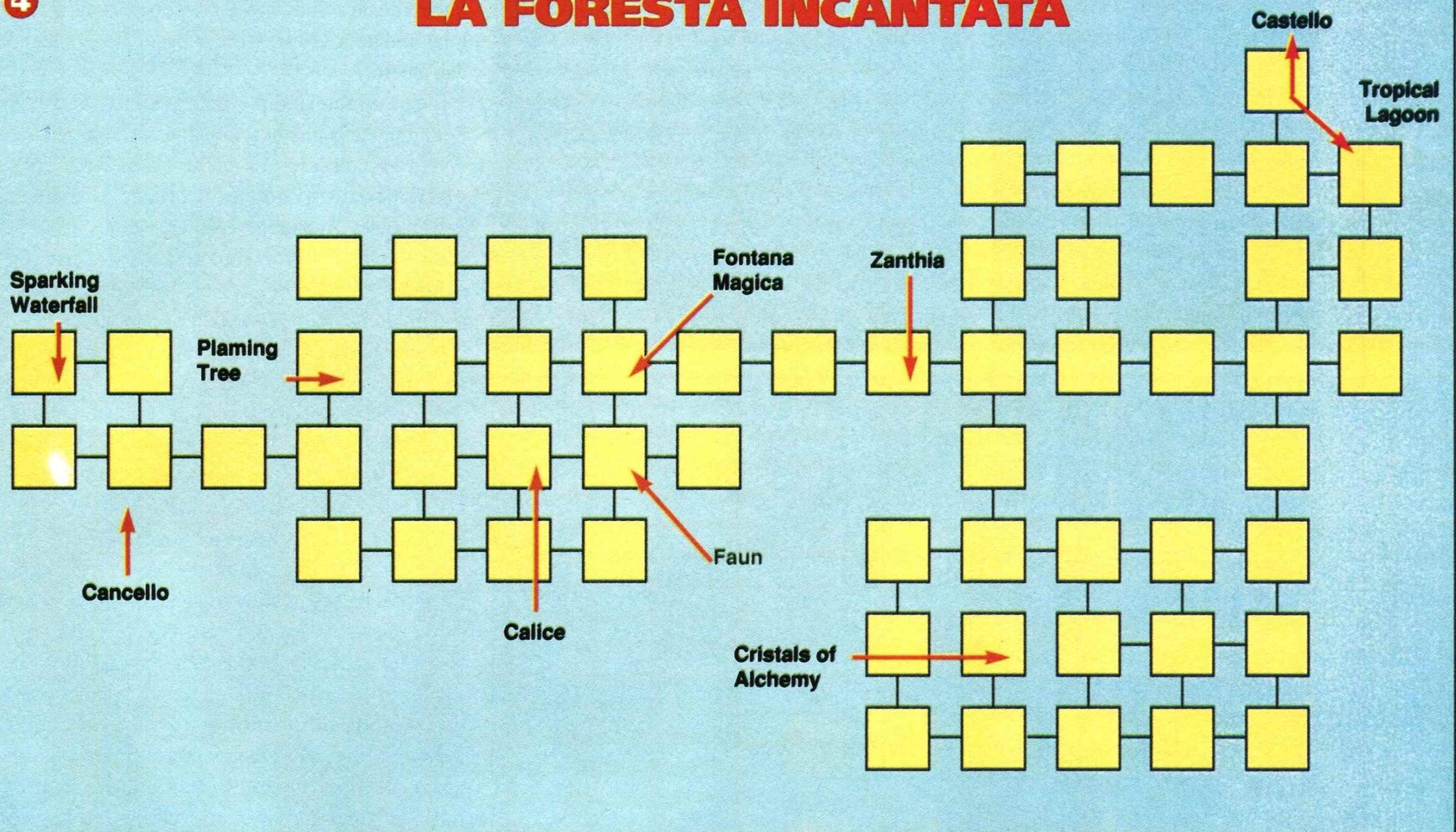
Arrivati all'isola andate a Est, vi troverete davanti ad una tomba: deponete il fiore e guardate la scena; avrete ricevuto la quarta e ultima magia del medaglione. Andando due volte a Est arriverete all'entrata del Castello. Lanciate l'incantesimo rosso del vostro medaglione, utilizzate la Iron Key nella serratura, e potrete varcare la soglia del Castello.

Rivedrete il perfido Malcom che si vanterà di avere al suo servizio il povero Herman (il falegname) che non vede l'ora di "ridarvi" la sega. Proseguite verso Est, Nord, Nord, Est e vi troverete in cucina; prendete il Fancy Poker (è sulla destra, vicino al mestolo). Andate due volte a Ovest e vi troverete nella Great Hall. Passate per la porta a Ovest (quella di fronte a voi) e vi troverete nello Small Study. Esaminate due volte sui libri: una volta per spostarli e poter leggere l'iniziale dell'argomento (per esempio: A=Alchemy), la seconda per rimetterli a posto; segnatevi le posizioni delle lettere. Quindi estraete i libri in modo da comporre la parola "OPEN" e potrete prendere la Royal Crown.

Esaminate il caminetto e troverete un passaggio segreto. Andate a Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Nord, Nord, Est, e vi troverete davanti ad una finestra di stelle che vi blocca il passaggio.

Lanciate la magia azzurra del vostro medaglione, andate a Nord e poi Ovest. In questa locazione troverete una lastra del pavimento (angolo superiore destro) leggermente rialzata. Spostate la pietra e prendete la Gold Key. Tornate alla libreria e andate a Sud, Sud, Est, Nord, e arriverete alla Grand Balcony. Andate a Ovest, Nord e cliccate a Ovest: apparirà Herman; lanciategli contro la magia gialla del vostro medaglione e lo addormenterete, rendendolo innocuo. Andate a Ovest e vi troverete in una stanza da letto con uno strumento musicale al centro, esaminate i campanelli e scoprirete a che note corrispondono. Utilizzate quindi il martellino per suonare queste note: Do, Fa, Mi e Re. In questo modo alzerete il dipinto ed apparirà una nicchia con dentro un'altra Gold Key, che naturalmente dovrete prendere. Tornate nella Great Hall, usate le due Gold Key nei lucchetti e aprirete la porta. Entrate e vi troverete nel Royal Foyer; posizionate sui cuscini, partendo da quello di sinistra, in ordine: Scettro, Corona e Calice. Avrete finalmente aperto la porta ma, a guastarvi la digestione, apparirà di nuovo Malcom; al termine della chiacchierata, dopo avergli assestato un bel cartone in faccia, potrete entrare nella stanza della Kyragem. Andate verso lo specchio di destra e, appena arriva Malcom, lanciate la magia rossa del vostro medaglione. In questo modo, quando Malcom vi lancerà il suo incantesimo d'attacco, lo specchio lo rifletterà contro il vostro odiato nemico, e voi avrete terminato *Legend of Kyrandia*!

5 IL CASTELLO

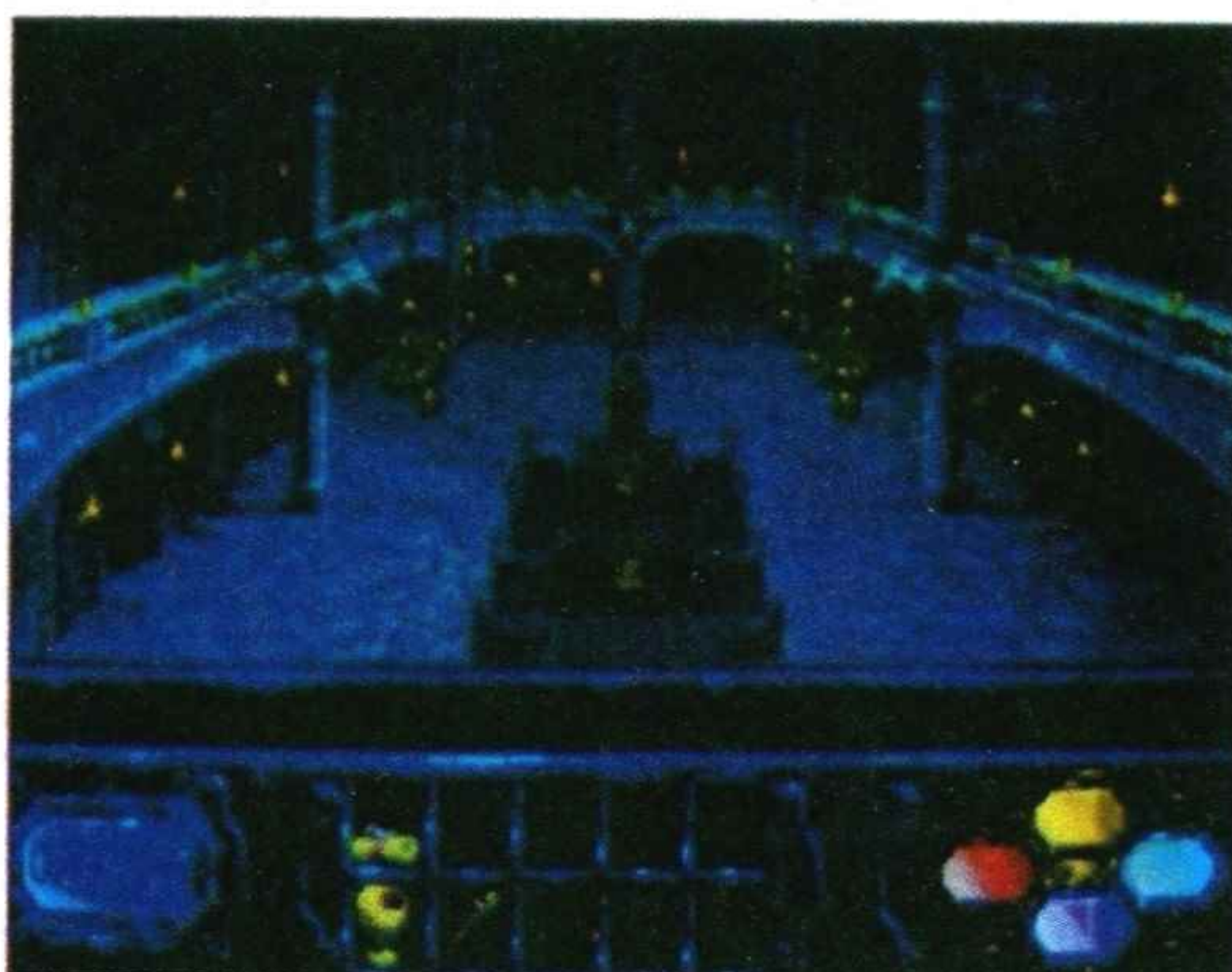
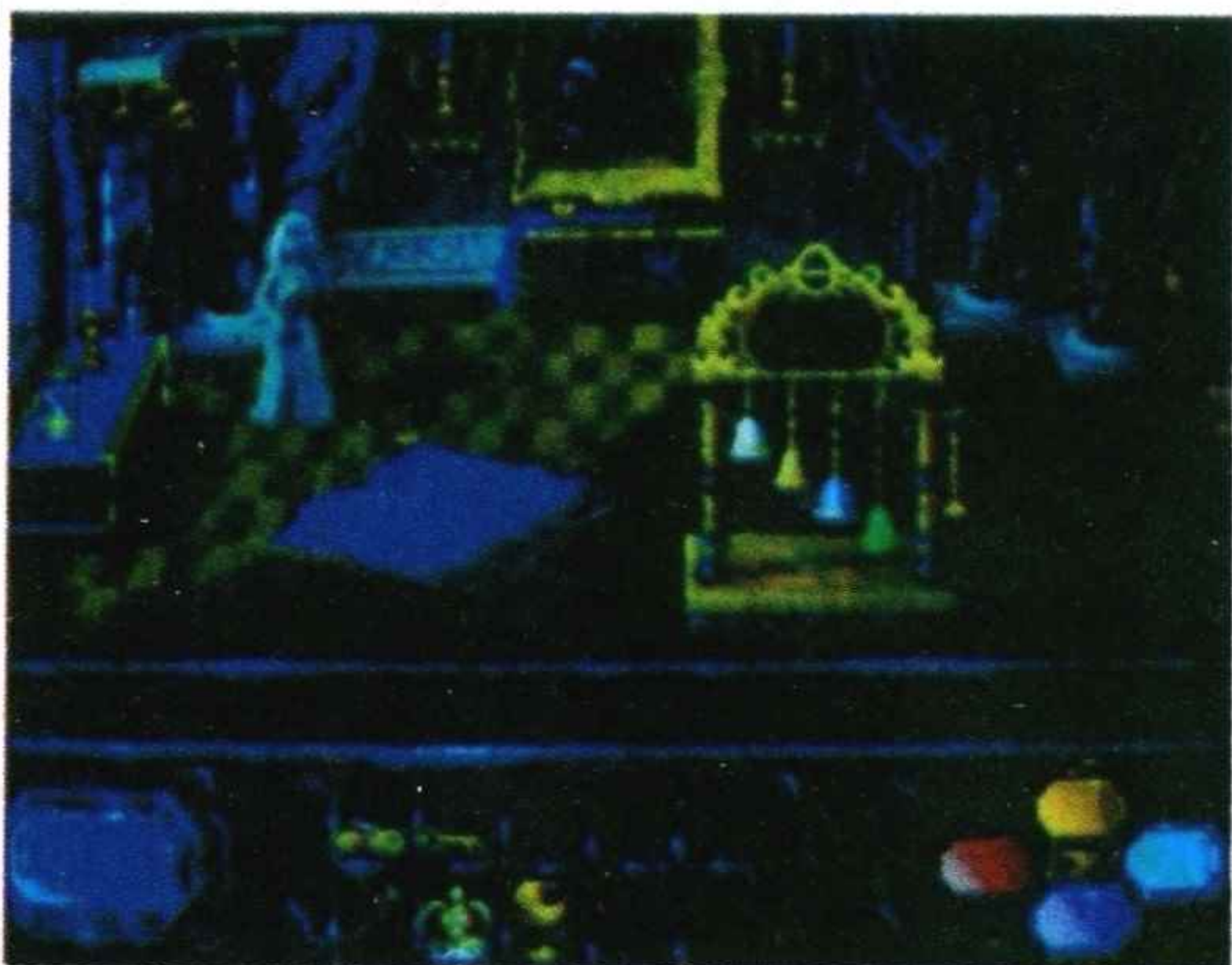
4 LA FORESTA INCANTATA

Castello
Tropical Lagoon
Fontana Magica
Zanthia
Sparking Waterfall
Plaming Tree
Cancello
Faun
Calice
Cristals of Alchemy

volta trovata la sequenza esatta, prendete il flauto e ritornate da Darm. Vi dirà di andare da Zanthia, che si trova nella Shadowland. Uscite e andate a Sud, Sud, Sud, Est, Est, Sud, Est, e vi troverete alla Serpent Grotto.

TERZA PARTE - L'OSCURO LABIRINTO

Entrate e incontrerete Malcom che, dopo qualche frase, vi lancerà un coltello che, per fortuna, si pianterà in un albero. Estraete subito il coltello, e potrete proseguire il "dialogo" con Malcom, che dopo un po' si barricherà dentro la grotta con una lastra di cristallo. Suonate il flauto e potrete superare la lastra; andate tre volte verso Est, e si chiuderà il cancello. Fate attenzione, perché per girare il labirinto senza lasciarci le penne dovrete utilizzare le Fireberries, che potrete raccogliere e portare con voi. Queste bacche, però, hanno una durata limitata a tre sole locazioni, quindi alla quarta dovrete trovare delle altre Fireberries, o finirete molto male. Dirigetevi a Est e prendete le Fireberries; Nord, Est, Sud, Sud, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Est, Nord (prendete la roccia), Nord, Est e raccogliete le Fireberries. Andate a Nord, Est, Est, arriverete al Pantheon of Moonlight. Esaminate una delle due sfere viola e ascoltate la conversazione. Andate a Est, prendete le Fireberries. Andate a Sud, prendete la roccia, Sud, Ovest, Sud, e raccogliete le bacche luminose. Proseguite verso Sud, Sud, Est (prendete la moneta e la roccia), Est, e prendete le solite Fireberries. Andate a Est, Nord, Ovest, Nord, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Nord, prendete la roccia, Est, Est, Sud, prendete le Fireberries. Andate a Est, Nord, dove potrete raccogliere lo smeraldo), poi verso Nord, Est, prendete le Fireberries, poi a Est, Nord (prendete la roccia), Sud, Ovest e raccogliete le Fireberries.

Ora tornate indietro fino alla locazione con la grata bloccata, seguendo le indicazioni al contrario. Quindi depositate le pietre che avete raccolto sul piatto della rudimentale bilancia e, una volta aperta la grata, tornate fuori dalla grotta e andate al pozzo (Ovest, Nord, Nord, e infine Ovest rispetto all'entrata della grotta). Gettate la moneta nel pozzo, prendete la Moonstone e tornate nel labirinto fino al Pantheon of Moonlight seguendo la stessa strada di prima. Per concludere l'avventura nel migliore dei modi, dovrete avere nell'inventario i seguenti oggetti: Scroll, Garnet, Tulip, Emerald, Opal oppure Sapphire e Moonstone. Posi-

noce; andate a Sud, Ovest, Ovest e raccogliete la pigna; andate a Ovest, Nord e prendete la ghianda dall'albero.

Incamminatevi verso Est, Est, Est, Sud, Sud, Sud; mettete la ghianda, la pigna e la noce nel buco e vedrete crescere una pianta. Il vegetale, dopo avervi parlato, vi donerà il primo incantesimo dell'amuleto. Andando tre volte a Nord, vi troverete sotto il nido di un uccellino malato. Lanciate l'incantesimo giallo del vostro amuleto e cliccate sull'uccellino, quindi prendete la piuma.

Ritornate da Darm, a cui dovrete dare la piuma. In cambio vi consegnerà uno Scroll. Poi vi dirà che dovrete risolvere l'enigma delle Birthstones, posizionando cioè delle pietre preziose, che simboleggiano le stagioni, su un piatto che si trova sopra ad un altare. La prima pietra da mettere è quella dell'Estate. Uscite, andate a Sud, Sud, Est, Est e vi troverete ai lati di un fiumiciattolo. Prendendo un fiore e immergendolo nell'acqua, otterrete la Sunstone. Andate a Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, esaminate l'albero e verrete morsi da un serpente. Esaminate ora la pietra rossa e scoprirete che si tratta di un rubino (ovviamente dovrete prenderlo!) e, subito dopo, lanciate l'incantesimo giallo del medaglione. Esplorate tutte le locazioni fino a quando non avrete raccolto le dodici pietre preziose. Andate poi all'altare (si trova ad Ovest della piazza con la statua) e deponete le pietre in questo ordine: Sunstone, Garnet, Onyx e Ruby sul piatto sopra all'altare (la seconda e la terza pietra possono essere cambiate, quindi salvate il gioco dopo aver posizionato la Sunstone e tentate con le altre dieci pietre, lasciano il rubino per ultimo). Una

2 LA FORESTA

Ruby Tree
Darm
Verso il ponte
Pozzo dei desideri
Nido
Altare
Verso il labirinto
Serpent Grotto

3 IL LABIRINTO

F= Fire Berry
R= Rock
Entrata
Pantheon
Chasm of Everfall
The Emerald Key
Mineral Pool
Cancello
Chiave
Cavern of Twilight
Volcanic River

Soluzione pubblicata su K n.47

TNT

KING QUEST VI

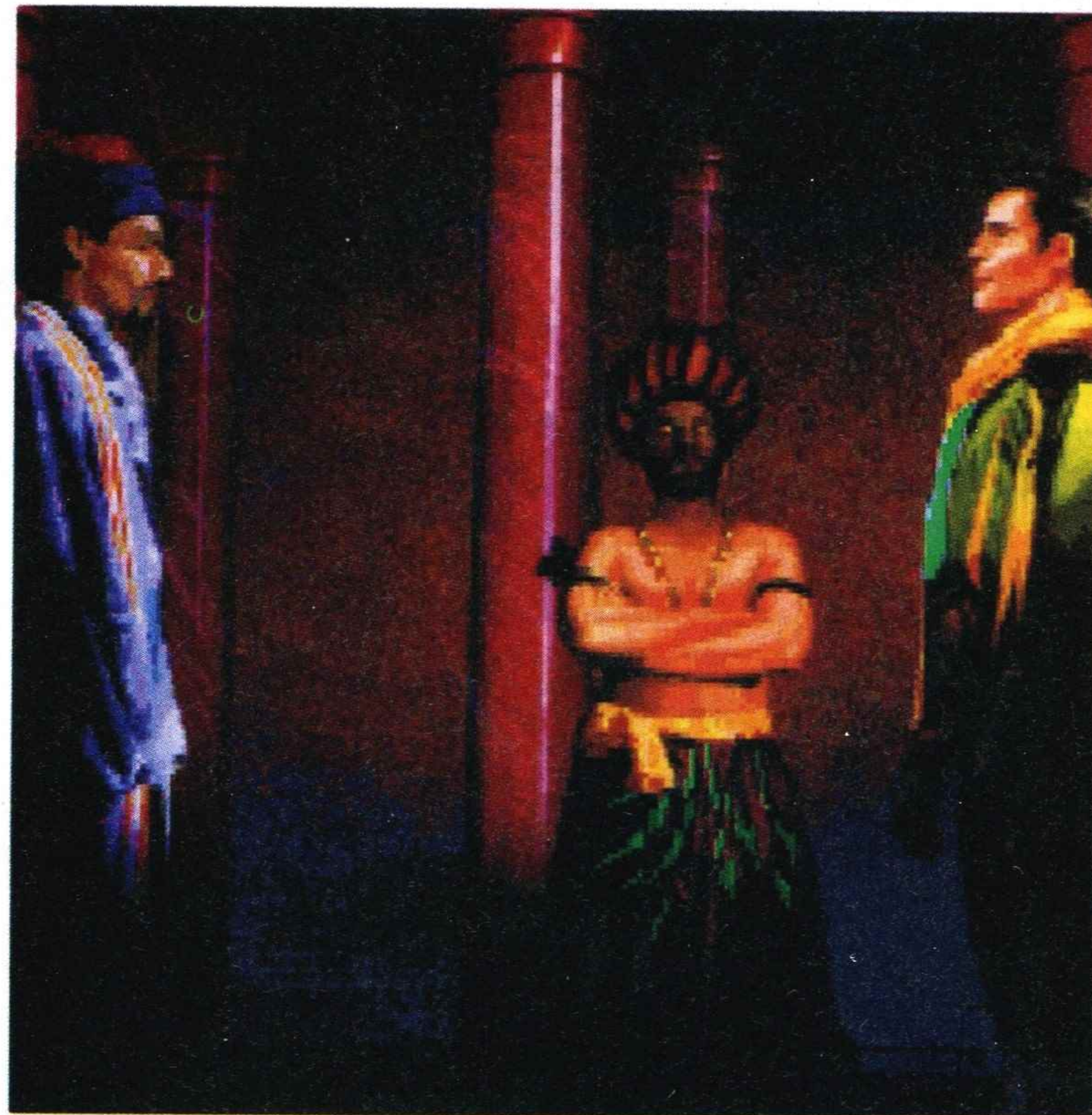
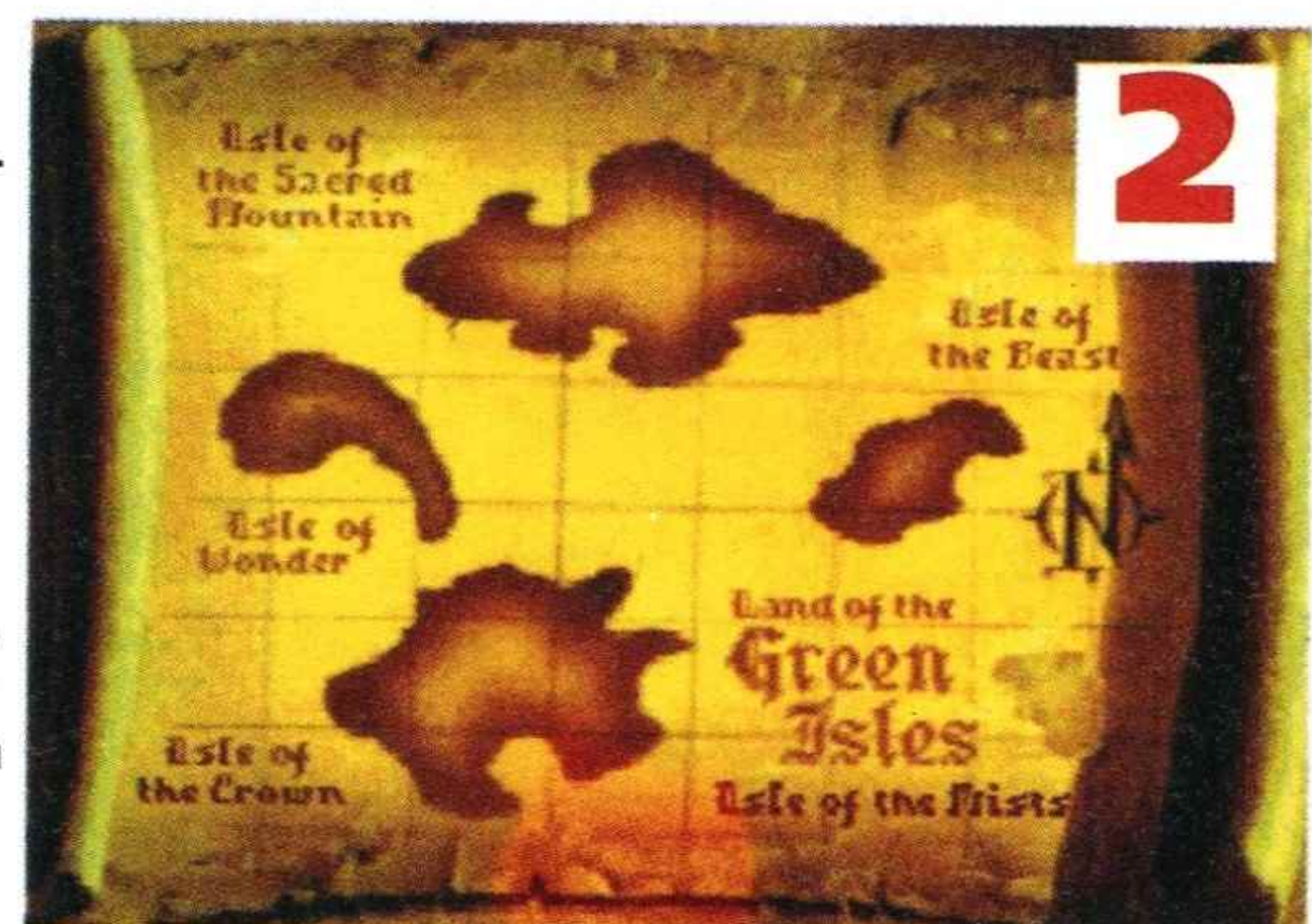
Siamo arrivati al sesto episodio delle fantastiche avventure della Sierra. Questa volta, nei panni del principe Alexander, dovrete attraversare l'oceano per affrontare un perfido Visir e conquistare l'amore della bellissima Cassima. Per aiutarvi in questo nobile intento, Cristiano Biglieri e i suoi amici di Mortara, Annamaria e Marcello Frontini di Sesto Fiorentino e Roger & Ector di Piacenza ci hanno spedito la soluzione!

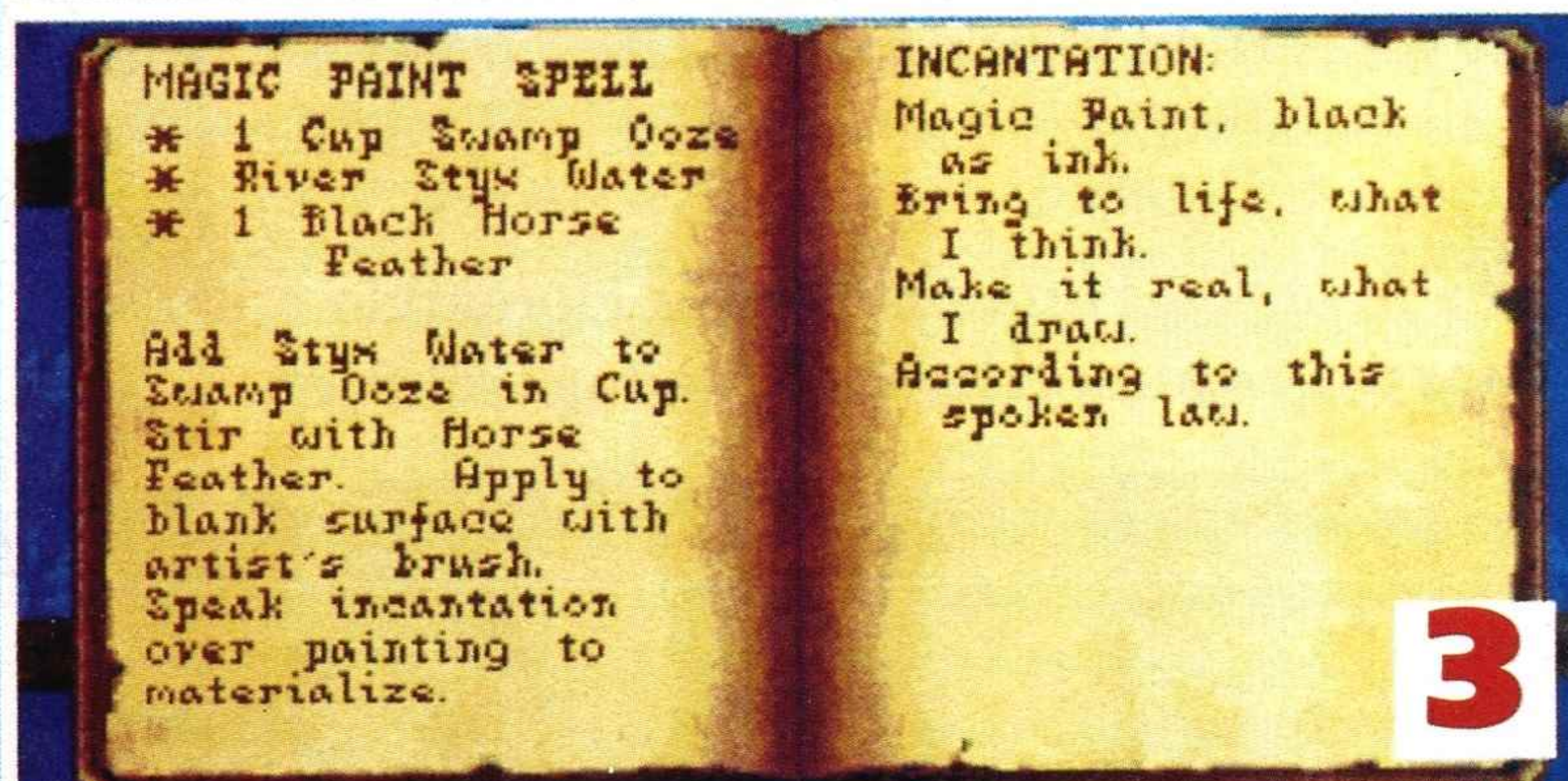
IL VILLAGGIO

1

Le avventure del nostro sfortunato Principe iniziano su una solitaria spiaggia; spostando l'asse troverete una scatola in cui è racchiusa una moneta; raccogliete poi l'anello che luccica sulla sinistra. Dirigetevi quindi al Castello: per entrare dovrete mostrare l'anello alle guardie, che vi condurranno all'interno di fronte a Lord Daventry, che, dopo la tiritera di rito, vi butta di nuovo fuori. Andate al villaggio, entrate in libreria, prendete il libro sul tavolino vicino alla porta, esaminate la parte di libreria a destra del camino e raccogliete il foglio caduto. Scambiate quattro chiacchiere con il libraio, quindi esaminate il libro sul tavolo. Scoprirete che si tratta di un libro magico, che potrete ricevere soltanto in cambio di un volume raro. Entrate nel negozio accanto, parlate con il negoziante, e prendete uno (ma solo uno!) degli oggetti disposti sul tavolo. Consegnategli la moneta, e scegliete il carillon. Raggiungete il molo, dove troverete un ragazzo che nuota. Non entrate in acqua! Bussate alla porta della nave, e, parlando con il marinaio, scoprirete che si possono attraversare i mari di King Quest 6 con una mappa magica che si trova nel Pawn Shop. Prima di uscire chiedetegli la zampa di coniglio, quindi correte al Pawn Shop, dove, in cambio del vostro anello potrete avere la mappa incantata. Dopo un piccolo cambio di scena, raccogliete la mentina contenuta nel vasetto e andate fino alla spiaggia - infatti la mappa funziona solo se siete vicini ai flutti marini.

MAPPA MAGICA

2

Utilizzatela per andare sull'Isola della Montagna Sacra. Raccogliete la piuma e il fiore, e ritornate, sempre utilizzando la mappa, all'Isola della Corona. Dirigetevi verso il villaggio e potrete spiare il negoziante del Pawn Shop mentre nasconde qualcosa nel vaso. Dando un'occhiata nel recipiente, troverete una bottiglia di inchiostro invisibile. Raggiungete l'Isola delle Meraviglie (per fortuna non bisogna pagare il biglietto!) e prendete, quando è abbastanza vicina, la striscia che galleggia nell'acqua, scoprendo che è una frase (incompleta); date un'occhiata a sinistra e troverete un'ostrica, a cui dovrete leggere il libro preso nella libreria. Appena l'ostrica sbadiglia, sgraffignate la perla che ha in "bocca". Iniziate quindi a percorrere il sentiero, dove incontrerete i 5 guardiani dell'isola, che rappresentano i 5 sensi; per poterli superare dovrete dare il fiore al primo, far ascoltare il carillon al secondo, dare la mentina al terzo, consegnare la zampa di coniglio al quarto e utilizzare l'inchiostro invisibile con l'ultimo. Tornate sull'Isola della Corona, e attirate il piccolo volatile con il carillon nella schermata con il grande albero, quindi dategli il foglio con la poesia, che recapiterà prontamente all'amata Cassima. Dirigetevi verso il Pawn Shop e scambiate la perla con il vostro anello, quindi dategli il carillon in cambio del flauto. Ritornate sull'Isola delle Meraviglie e seguite il sentiero (quello in alto), quindi andate a sinistra e arriverete in un giardino: prendete il pomodoro marcio (è l'unico che non ride) e le lattughe ghiacciate (sono di fianco ai pomodori), quindi suonate il flauto e potrete prendere il buco sul muro. Aprite il cancello ed entrate. Appena cercherete di percorrere il sentiero, sarete fermati dai due cavalli, prendete quindi il mantello rosso lasciato cadere da una delle due regine e tornate sulla spiaggia.

LIBRO MAGICO

Selezionate come destinazione l'Isola della Bestia. Dirigetevi verso nord e, per superare il lago bollente, gettate in acqua la lattuga ghiacciata, prendete la lampada appesa al ramo e proseguite verso nord. Non seguite le indicazioni del giardiniere (se non volete finire come uno spiedo), ma prendete invece il mattone vicino alla pianta. Tornate per l'ennesima volta all'Isola delle Meraviglie e andate verso ovest. Arriverete in una locazione piena di libri: cliccando su una pila di libri, dovrebbe saltare fuori un bruco dei libri, che è disposto a cedervi un libro raro solo se gli troverete un compagno interessante con cui parlare. Ritornate all'Isola della Bestia, dove troverete un secondo bruco appeso ad un ramo; dategli le lettere trovate prima nell'acqua, e portatelo con voi sull'Isola delle Meraviglie, dove l'altro bruco vi cederà il libro raro promessovi. Tornate all'Isola della Corona, andate dal libraio, parlate con il giullare di corte e infine scambiate il libro raro con quello magico. Dategli subito un'occhiata, in modo da scoprire quali sono gli incantesimi che potrete lanciare e gli ingredienti necessari. Fate quindi un bel viaggetto verso l'Isola delle Meraviglie e raggiugete l'albero con la faccia di cane; prendete la bottiglia di latte, e ritornate nel giardino. Consegnate la bottiglia alla pianta in miniatura e raccogliete nella lampada le lacrime delle altre piante, quindi prendete la tazzina da the che si trova sulla sedia. Ritornate nello schermo dell'albero e cercate di prendere con la tazzina un po' di melma dalla palude: sarete subito fermati da un ramo infisso in mezzo alla palude. Parlate quindi con il tronco e regalategli il pomodoro marcio. Dopo la battaglia a colpi di fango, prendete con la tazzina la melma finita sul tronco. Tornate quindi sull'Isola della Corona e, raggiunto come al solito il Pawn Shop, scambiate il flauto con la lanterna.

IL LABIRINTO DEL MINOTAURO

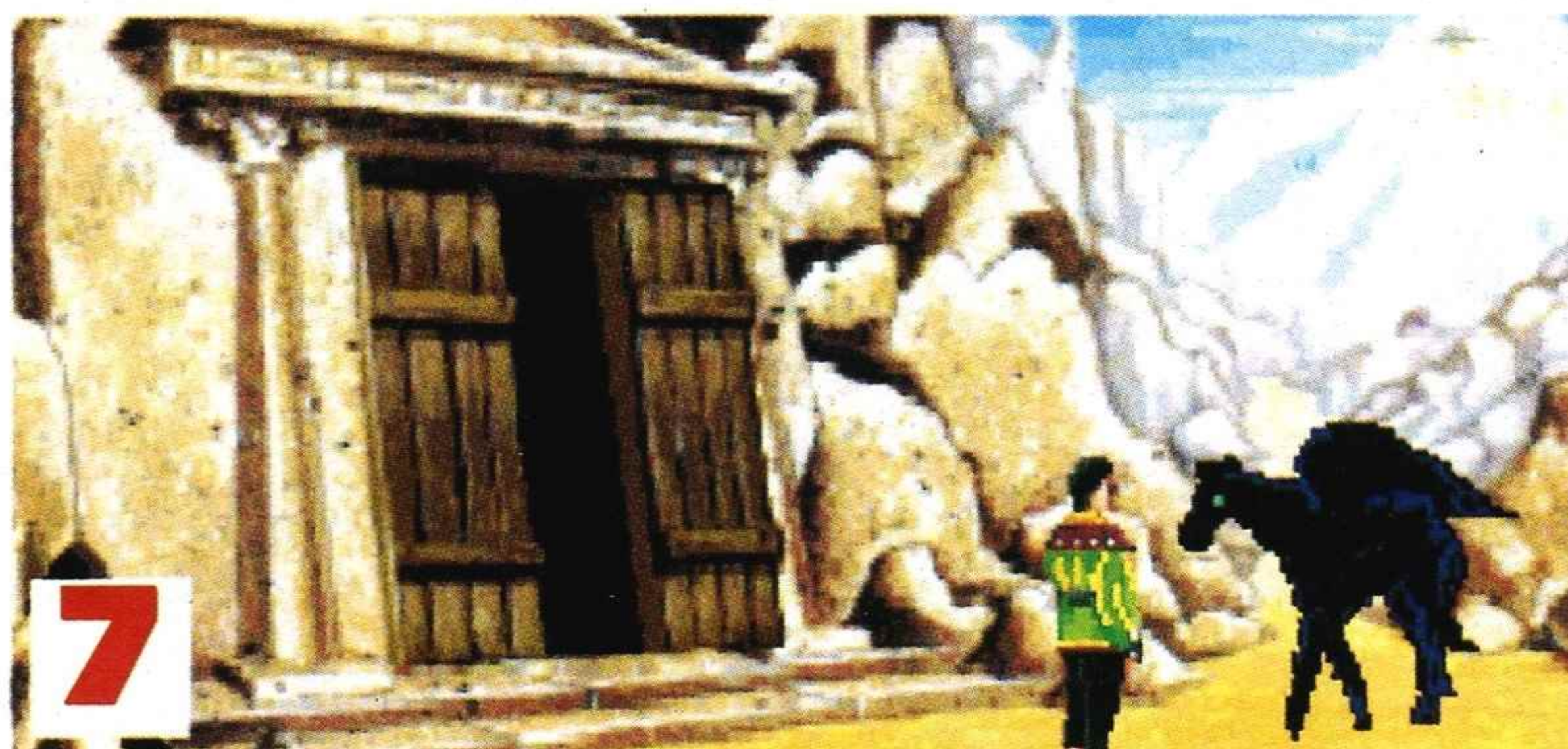
Viaggiate quindi fino all'Isola della Montagna Sacra. Dovrete superare cinque enigmi, utilizzando, oltre alla vostra fantasia, anche il manuale incluso nella confezione originale. Arrivati in cima, incontrerete una tipa piuttosto anziana che vi invita ad assaggiare i lamponi. Non datele retta, e proseguite invece verso nord; arriverete di fronte a due uomini alati che vi porteranno di fronte ai regnanti del popolo alato. Il Re e la Regina vi "chiederanno" di liberare la figlia imprigionata nel labirinto del Minotauro. Per cavarvela nei due piani del labirinto, seguite le indicazioni segnate sulle mappe.

Primo Livello del Labirinto

L'ORACOLO

Dopo aver liberato Lady Celeste dalle bestiali mani del Minotauro, come regale premio, potrete visitare l'oracolo, che vi consiglia a sua volta di visitare i Druidi dell'Isola delle Nebbie, e vi dona una ampolla di Acqua Sacra. Tornati sulla spiaggia noterete che è comparsa una nuova isola sulla mappa. Viaggiate subito verso di essa! Andate quindi verso ovest, prendete un pezzo di carbone dal fuoco e il falcetto.
Ritornate sull'Isola delle Meraviglie e, nel giardino, prendete la bottiglietta che si trova sul tavolo. Viaggiate quindi verso l'Isola della Bestia, arrivate fino all'arciere di pietra, indossate lo scudo per proteggervi e attraversate il cancello. Raccogliete una rosa dalla siepe e utilizzate il falcetto per aprirvi la strada in mezzo alla siepe-barriera. Passato il cespuglio, potrete incontrare la Bestia, che vi parlerà dell'incantesimo di cui è vittima: dovrete trovare una vergine disposta ad amarla nonostante il suo terribile aspetto per trasformarla di nuovo in un umano, per di più principe. Prima di lasciarvi andare, la Bestia vi donerà un anello. Tornate sull'Isola della Corona, andate nello schermo dopo il villaggio (quello con la grande casa e il giardino pieno di rose) e in contrerete una ragazza che sta lavorando nel giardino. Regalatele la rosa per convincerla a parlare con voi, quindi datele l'anello della bestia e vi seguirà' sull'Isola della Bestia, dove in un attimo la bella ragazza infrangerà' l'incantesimo e il principe ritornerà al suo aspetto originario, regalandovi un prezioso specchio.

IN GROPPA AL NIGHT MARE

7

Viaggiate di nuovo verso l'Isola delle Nebbie, tornate sul luogo del sacrificio e aprite il libro degli incantesimi per creare il Charming Creature of the Night. Ponete il teschio sulla brace, in modo da renderlo incandescente, quindi aggiungete l'uovo e il capello. Tornate sull'Isola della Montagna Sacra, e, appena scalata la scogliera, incontrerete il NIGHT MARE. Lanciate il Charming Creature of the Night per domarlo, e potrete raggiungere gli inferi. Una volta arrivati noterete due anime dannate che continuano a girare in tondo; facendo molta attenzione a non toccare nessuno zombi o spirito, parlando con la coppia, scoprirete di essere al cospetto dei genitori di Cassima, morti per mano del visir. Alla fine del discorso, vi consegneranno un biglietto (di sola andata...) per entrare nell'inferno. Andate verso destra, e incontrerete uno spirito che, avendo perso suo figlio nella terra dei vivi, vi chiede di ritrovarlo e di dargli un fazzoletto.

IL RITORNO AL CASTELLO

9

Andate al Pawn Shop e scambiate la lanterna con il pennello, quindi tornate al castello e andate a destra, aprite il libro degli incantesimi e leggete il Magic Paint Spell. Mettete la penna nera nella tazzina piena di acqua dello Stige, utilizzate il pennello e disegnerete una porta sulla parete. Aprite il libro magico, lanciate l'incantesimo e la porta diventerà' reale. Una volta entrati vi ritroverete in un corridoio: superate la porta centrale a destra, dove incontrerete lo spirito di un bambino. Dategli il fazzoletto della madre e scoprirete come aprire un passaggio segreto. Uscite, andate in basso a destra ed entrate nell'unica porta che vedete. Date a Jollo la lampada acquistata dal mercante, in modo che il giullare la sostituisca con quella del genio. Uscite dalla stanza, andate in alto a sinistra e, tirando il braccio dell'armatura, aprirete il passaggio segreto.

IL SIGNORE DEGLI INFERI

8

Proseguendo, arriverete davanti all'entrata degli inferi; prima di tutto utilizzate lo xilofono fatto di ossa e vedrete ballare le guardie infernali. Prendete la chiave persa da una di queste durante il ballo, date il biglietto alla seconda guardia e entrate negli abissi infernali. Esaminate il corpo del guerriero morto e prendete il guanto corazzato, quindi proseguite lungo il sentierino e arriverete davanti a Caronte. Utilizzate la tazzina per raccogliere un po' di acqua dallo Stige e date le due monete antiche al traghettatore per salire sulla barca. Finita la crociera troverete una porta: cercate di aprirla, e la vedrete trasformarsi in un demone, che vi pone il solito indovinello; la risposta è "Love". Arriverete al cospetto del Re dei Morti: lanciategli una sfida tirandgli addosso il guanto di ferro, e per farlo piangere, utilizzate lo specchio sul suo viso.

L'ISOLA DEI DRUIDI

6

Preparatevi quindi a lanciare il vostro primo incantesimo: prendete la fiala di acqua sacra e versatela nella lampada piena di lacrime; quindi riempite fino al bordo la lampada con l'acqua della fontana, aprite il libro degli incantesimi alla pagina del Make Rain Spell e lanciatelo. Tornate ora sull'Isola delle Nebbie, e non spaventatevi se appena arrivati venite catturati! Seguirà una sezione animata automatica, in cui il protagonista se la caverà benissimo da solo (pensavate di finire arrosto, vero?). Infatti Alexander utilizza il vestito della ragazza-giardiniera per spegnere il fuoco (prendendo un capello dal vestito), quindi viene salvato dalla lampada in cui è pronto l'incantesimo Make Rain Spell. Dopo questo caldo intermezzo, scambiando quattro chiacchiere con il Capo dei Druidi scoprirete che per entrare nel regno dei morti dovrete cavalcare un Night Mare... Tornate quindi nella locazione con la scacchiera dell'Isola delle Meraviglie, e date il pezzo di carbone alla regina bianca per ricevere in cambio un uovo. Andate al Pawn Shop dell'Isola della Corona, dove incontrerete ancora il genio travestito (che vi pedina dall'inizio del gioco). Bevetevi il liquido contenuto nella bottiglietta e cadrete in morte apparente. Il genio correrà a riferire l'accaduto (annotatevi la forma e il colore della lampada in cui il genio si infila). Dopo essere rinvenuti, uscite dal negozio e scambiate la lampada con il mercante, prendendone un'altra simile a quella del genio.

Secondo Livello del Labirinto

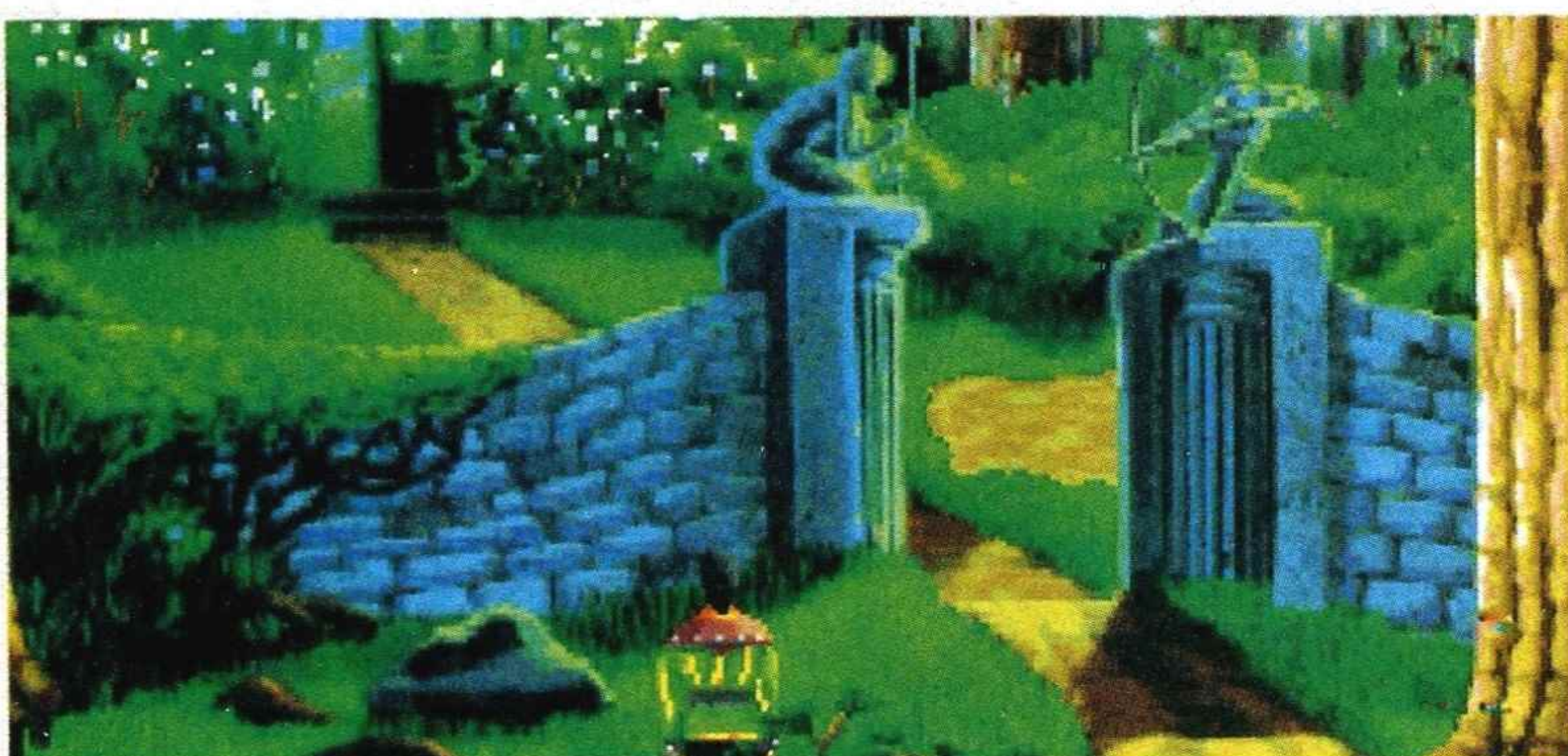
IL PASSAGGIO SEGRETO

10

All'interno del passaggio guardate attraverso il buco nel muro, e vedrete alcune guardie intente a discutere sulle magie del Visir. Annotatevi la prima parte della parola magica, "Ali", quindi salite le scale e, guardando di nuovo nel buco, troverete la stanza di Cassima. Dopo aver allegramente dialogato con la vostra futura sposa, consegnatele il pugnale. Percorrete il corridoio a sinistra, quindi andate di nuovo a sinistra, e, osservando attraverso un altro buco nel muro, scoprirete il Visir intento a scrivere una lettera che spiega molte cose sui suoi sporchi obiettivi. Proseguite quindi fino alla fine del corridoio, e, cliccando in fondo a sinistra, aprirete un altro passaggio. Aprite il baule con la chiave, e, cercando all'interno, troverete dei documenti che provano la nefandezza del Visir. Aprite la scatola a sinistra e esaminate il foglio, su cui troverete scritta la parola "ZEBU".

LA FALSA CERIMONIA

11

Rifate il percorso di prima al contrario, e ritornerete di nuovo vicino all'armatura. Andate nel corridoio con le tre porte, quello in cui siete arrivati passando per la porta magica. Per aprire la porta a sinistra, dovrete pronunciare la parola magica "Alizebu". Scoprirete di essere arrivati nella stanza del tesoro, togliete la coperta dal tavolo e esaminate ogni oggetto che trovate, in modo che Alexander capisca il piano del Visir. Appena usciti, sentirete una tetra musichetta nuziale, quindi correte in basso a destra ed aprite la porta sopra alle scale (non ci dovrebbero essere guardie). Verrete fermati dal canguardia: mostrategli la lettera che prova che il visir è un gran birbante si alleerà con voi. Entrate nella camera nuziale, interrompete la cerimonia parlando a Cassima, e noterete che "lei" non ha il solito sguardo da principessa sveglia. Interverranno infatti i genitori della principessa che scopriranno il trucco del Visir, che, vedendosi nei guai, scapperà. Dovrete seguirlo subito, altrimenti il genio inizierà a friggere gente a destra e a manca con i suoi magici poteri.

Tre situazioni tratte da KQ VI. In alto il "buco nel muro" una vera e propria presenza animata, utilissima da applicare su qualsiasi superficie; a sinistra l'ingresso del giardino sull'Isola della Bestia (notate in alto a destra il minaccioso arciere di pietra!) a destra potete ammirare l'interno del medesimo (bestia inviperita inclusa!).

IL DUELLO FINALE

12

Dopo due o tre rampe di scale, arriverete in cima alla torre, e scoprirete di essere in compagnia, oltre che del Visir, del genio e della vera Cassima. Per fortuna arriverà Jollo a darvi la lampada con cui potrete intrappolare il genio. Ora tocca alla vostra bravura con la spada (non preoccupatevi, è tutto automatico...). Prendete la spada decorativa e iniziate a menare fendenti contro il Visir. Dopo un po' di tempo il nostro eroe inizierà a sentire la stanchezza, ma un audace intervento della principessa che pianta il pugnale tra le scapole del Visir vi salverà la vita. Date il colpo di grazia all'odiato nemico e sarà tempo di vedere i "titoli di coda"!

TNT Cheat

Ecco di nuovo in pista l'inossidabile, immarcescibile, indissolubile, inimmaginabile Doctor Kernal. Va bene che vi ho invitato ad inviarmi fax, telefonate, lettere (...anche assegni, dai!) contenenti domande e/o risposte sull'arduo mondo dei trucchi per videogames, ma quel che è troppo è troppo... Dovreste vedere il cumulo di posta che deborda dalla mia scrivania! Comunque, vi abbiamo visti interessati a tal punto che abbiamo messo in cantiere nientepopodimenoché UN NUMERO FERRAGOSTIFERO SPECIALE (mhmm, si dirà speciale?), dedicato proprio a news, preview e succose anticipazioni, nonché - naturalmente - a trucchi, truccazzi, soluzioni e gabole varie, per non lasciarvi da soli in spiaggia mentre stanno passando quelle tedeschine indiavolate e seminude...

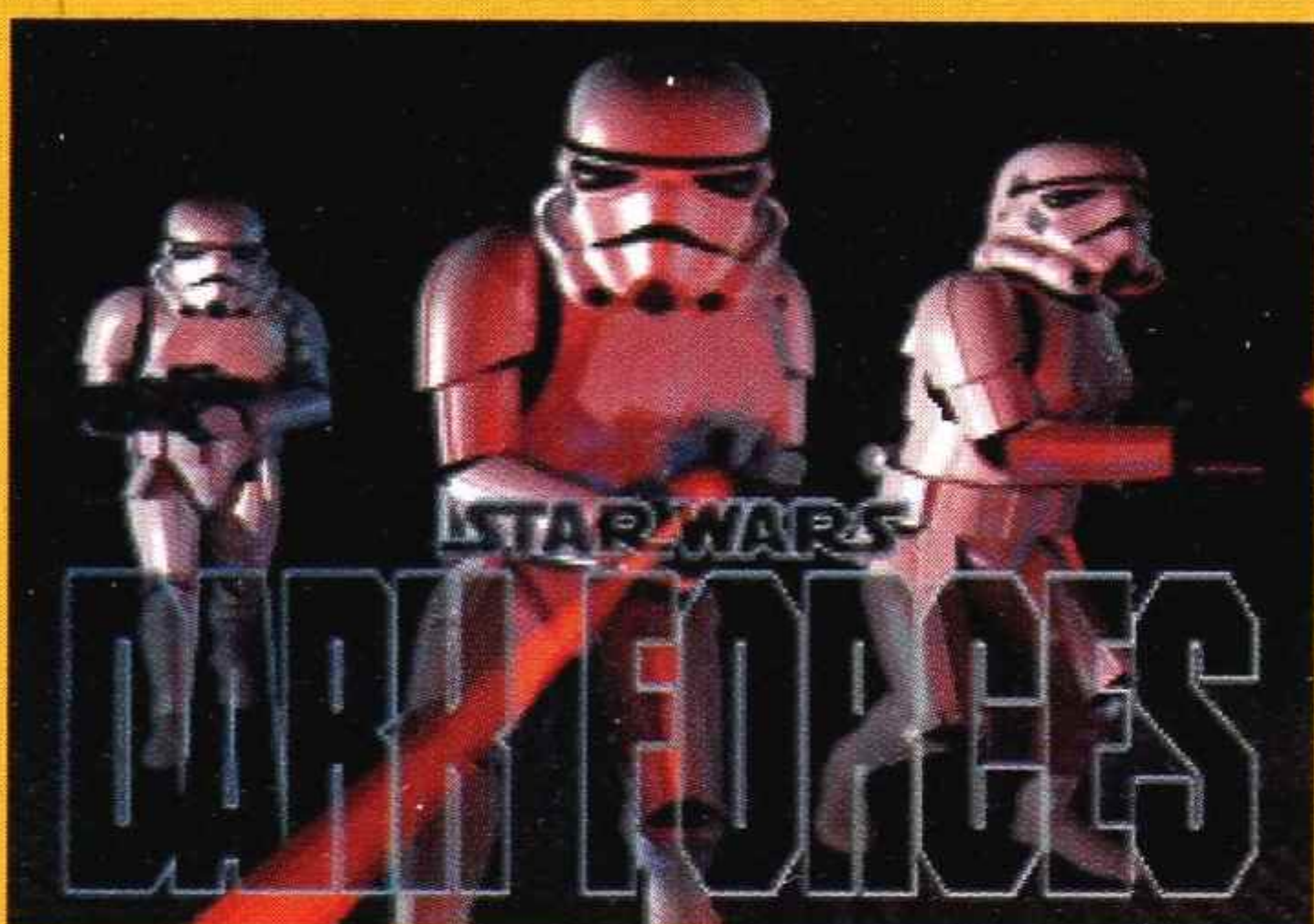
Ehi ragazze, aspettatemi, ci sono anch'io: "Du iu spic Inglisc?".

THE SETTLERS

L'intraprendente Giorgio Vintani di Gallarate (Mi) ha mandato un fax contenente tutti i codici relativi a questo divertente gioco di tattica e strategia. La versione è quella per PC, ma mi risulta che funzionino perfettamente anche sull'Amiga, per cui pure i fans di mamma Commodore dovrebbero essere serviti. Ecco quindi i 30 livelli:

Livello	Codice
Livello 1	START
Livello 2	STATION
Livello 3	UNITY
Livello 4	WAVE
Livello 5	EXPORT
Livello 6	OPTION
Livello 7	RECORD
Livello 8	SCALE
Livello 9	SIGN
Livello 10	ACRON
Livello 11	CHOPPER
Livello 12	GATE
Livello 13	ISLAND
Livello 14	LEGION
Livello 15	PIECE
Livello 16	RIVAL
Livello 17	SAVAGE
Livello 18	XAVER
Livello 19	BLADE
Livello 20	BEACON
Livello 21	PASTURE
Livello 22	OMNUS
Livello 23	TRIBUTE
Livello 24	FOUNTAIN
Livello 25	CHUDE
Livello 26	TRAILER
Livello 27	CANYON
Livello 28	REPRESS
Livello 29	YOKI
Livello 30	PASSIVE

DARK FORCES

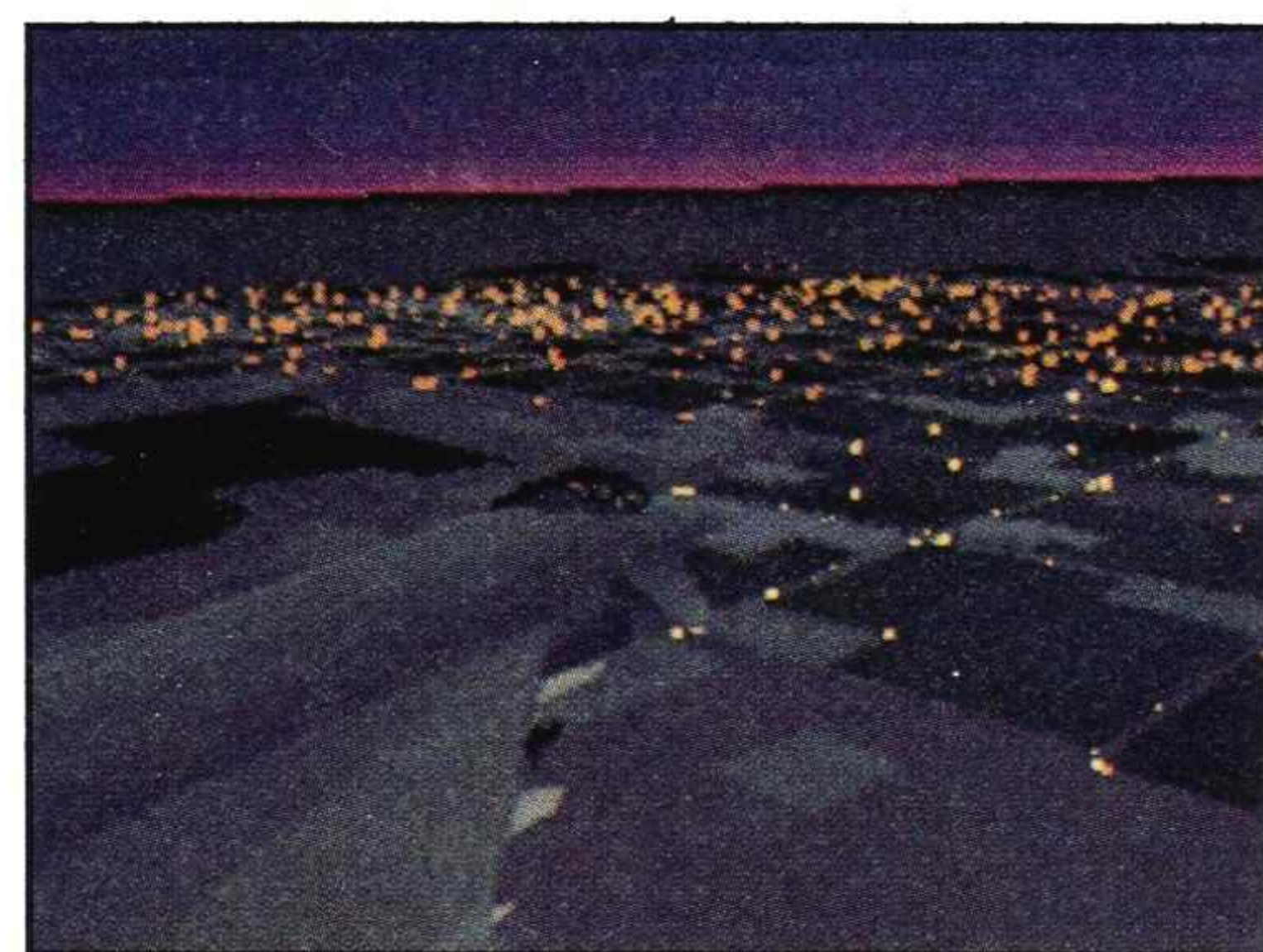
Questo è forse il gioco più bello e d'atmosfera che io abbia mai visto. Lo so, sono un maniaco di Guerre Stellari: e allora?
Comunque gabole e trucchetti vari non mancano nemmeno per lo sparatutto tridimensionale della Lucas Arts. Eccovi serviti:

LAIMLAME Per raggiungere la totale invincibilità.
LAMAXOUT Per avere tutte le armi, tutte le munizioni, tutti gli scudi, tutta l'energia vitale, la battery power, la maschera antigas, fil visore a infrarossi e tutto il resto possibile e immaginabile.
LAPOSTAL Per avere tutte le armi, tutte le munizioni e lo scudo al massimo, più qualche (ma non tutti) oggetto.
LAREDLITE Blocca tutti i nemici (a questo punto però non muoiono più).
LARANDY Supercarica l'arma in nostro possesso, facendola sparare a velocità doppia.
LASKIP Teletrasporto al livello successivo che permette di vedere la scena di intermezzo.
LACDS Attiva una "supermappa" che indica la posizione di tutti gli oggetti presenti nel gioco:
1) triangolo grigio - avversario morto
2) triangolo giallo - avversario vivo
3) quadrati blu - scatola di munizioni.
LAPOGO Per disabilitare il controllo di altezza: è sufficiente camminare contro un muro, e se esiste una piattaforma posta più in alto, vi arriverete immediatamente.
LABUG Il contrario di LAPOGO: è come se vi rimpicciolisse enormemente, permettendovi di entrare nelle aree più nascoste attraverso passaggi piccolissimi.
LADATA Per avere le coordinate della nostra posizione.
LANTFH Per teletrasportarsi al livello superiore o inferiore (premere "[" o "]").
LAUNLOCK Ottimo se volete continuare a divertirvi combattendo senza preoccuparvi delle chiavi: per avere tutte le chiavi, le keycard, oltre ad un sacco di oggetti che non guastano mai.

Se poi volete i codici per saltare direttamente ai vari livelli di gioco, eccovi serviti:

Livello 1 - LASECBASE
Livello 2 - LATALAY
Livello 3 - LASEWERS
Livello 4 - LATESTBASE
Livello 5 - LAGROMAS
Livello 6 - LADTENTION
Livello 7 - LARAMSHED
Livello 8 - LAROBOTICS
Livello 9 - LANARSHADA
Livello 10 - LAJABSHIP
Livello 11 - LAIMPCITY
Livello 12 - LAFUELSTAT
Livello 13 - LAEXECUTOR
Livello 14 - LAARC

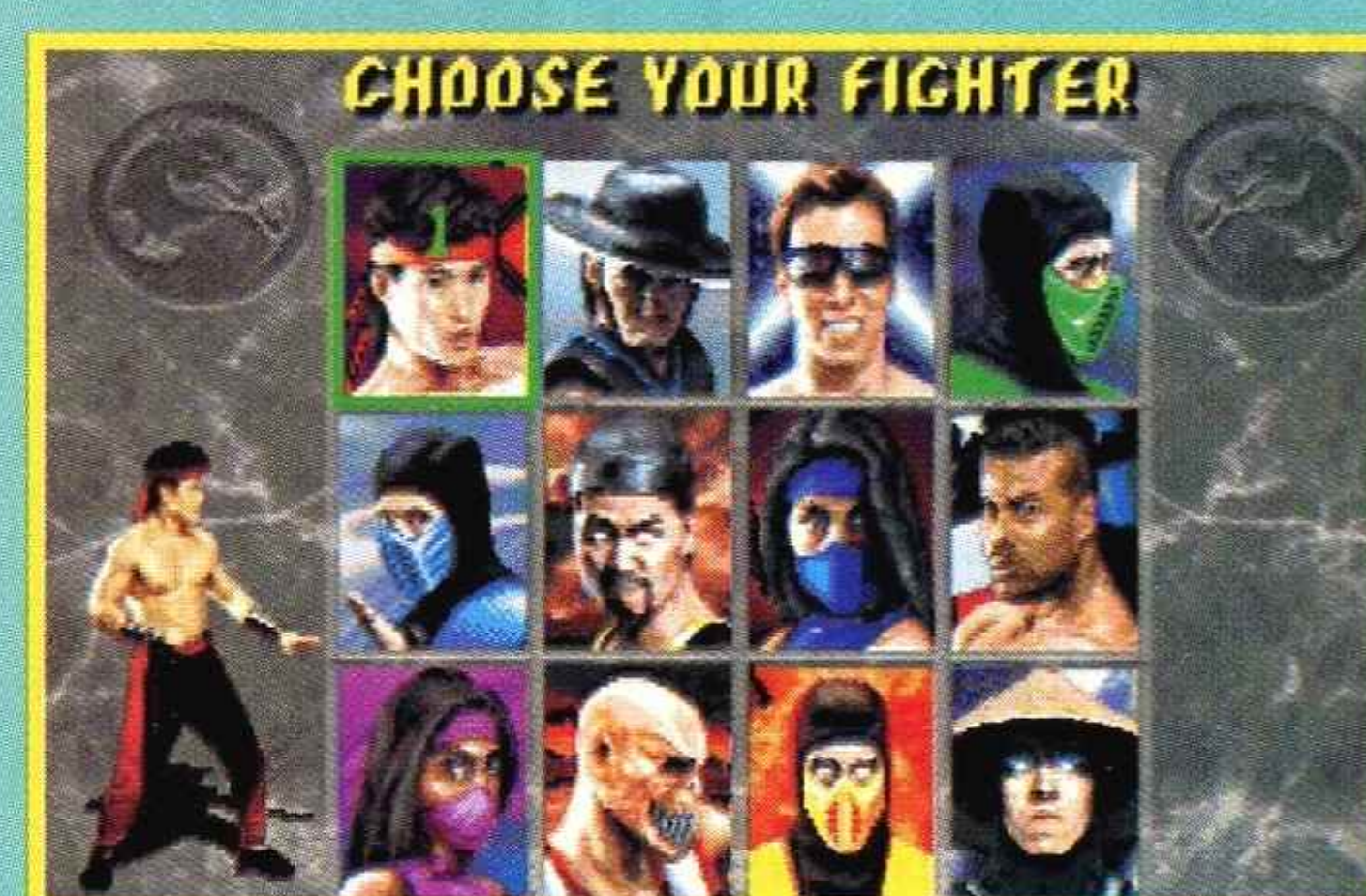
TFX

TFX è senz'altro uno dei giochi/simulatori di volo più divertenti della storia del software videoludico, senza contare poi la splendida grafica che fa rimanere letteralmente a bocca aperta. Per quanti amano andarsene a spasso per i cieli abbattendo allegramente gli aerei avversari, ecco un po' di trucchetti niente male...

Per attivare il modo-gabola entrate nel menu di selezione del soprannome e, invece di inserirlo normalmente, premete i tasti [CTRL] ed [ENTER] del tastierino numerico. Apparirà automaticamente il soprannome "Inferno". Ora potete saltare le missioni di addestramento. Durante lo svolgimento di una missione, se premerete il tasto [SHIFT] assieme a quello "D", tutte le vostre armi saranno ricaricate. Durante lo svolgimento di una missione, se premerete il tasto [SHIFT] assieme alle lettere "P", "L" ed "O", diverrete assolutamente invulnerabili a qualsiasi arma nemica. Inoltre, se a questo punto vi schianterete contro una qualsiasi superficie, sarete automaticamente trasportati alla missione successiva. Comodo, no?

MORTAL KOMBAT 2

La simpatica Donatella Bergamini mi chiede nel suo fax qualche trucco e qualche mossa segreta per la versione per Amiga. Wow! Una ragazza che ama i picchiaduro? Ma è più rara di un politico socialista che non abbia intascato bustarelle! Non posso quindi esimermi dall'inviarti qualche cheat relativo ad una versione che, a causa del grande successo ottenuto in formato PC è un poco caduta nell'ombra.

Caricate il gioco e prima di cominciare a giocare scrivete "ZEDWEB". Ora, assieme a "Start" ed "Option" dovresti avere anche la riga "Diagnostic". Se selezionerai questa opzione potrai scegliere in un nuovo menu le seguenti voci:

FREE PLAY
NO DAMAGE TO P1/P2
1 HIT KILLS P1/P2
BACKGROUND

SIM CITY 2000

Ecco qui su un piatto d'argento un trucco che vi renderà in grado di sviluppare al meglio una citta del futuro nello splendido universo della Maxis, un giochetto da ragazzi:

Anzitutto, selezionate una nuova partita, scegliendo una città nuova di zecca e posizionando su "HARD" il livello di difficoltà (non importa l'anno di partenza, per cui scegliete come più vi garba). Quando verrà sullo schermo il giornale, passate oltre e mettete immediatamente in pausa. Ora dovete aprire il menu "Budget" e selezionare "Bond". Selezionate "Repay Bond" e date "OK". Ora andate su "Issue New Bond" ed emettete un'altra serie di azioni. Chiudete sia la finestra "Bond" che quella "Budget". Ora dovreste trovarvi in saccoccia ben 10.000 dollari.
A questo punto premete sulla tastiera la parola "fund" (rigorosamente in minuscolo) per cinque volte ed avrete un portafogli pieno di 60.000 bei dollaroni. Tornate sul menu "Budget", tornate su "Bond", selezionate "Repay Bond" e date "OK". Ora dovete nuovamente scegliere "Issue New Bond" e vi accorgerete che le percentuali di interesse sono completamente inpazzite.
Togliete dalla pausa il gioco, e vi accorgerete di aver ricevuto addirittura 500.000 dollari! Mettere il gioco alla velocità massima ("Fast Mode") e lasciate il programma andare avanti da solo per alcuni minuti: vi troverete ben presto nelle stesse situazioni finanziarie di Paperon de' Paperoni, in grado di costruire la città come meglio vi aggrada...

ULTIMA VIII

Luigi Traverso di Milano mi fa diverse domande riguardo ad Ultima VIII, l'ultimo capolavoro (in verità anche un po' contestato) della Origin. Per tutte le cose che mi hai chiesto, ci vorrebbe un'intera rivista, per cui ti consiglio di telefonare in redazione per chiedere i numeri arretrati in cui è stata stampata la soluzione completa. Per quanto mi riguarda, visto che ti definisci "entusiasta per quanto riguarda lo smanettamento", ti posso passare un trucchetto sfizioso.

Per godersi la sequenza finale del gioco basta fare così: entrare nella directory del gioco, battere "CD STATIC" e poi [Invio]. Batti "EDIT I81B4U83.ICU e poi scrivi nel file "#5555118833772222#". Salva il file e riavvia il computer. Comincia a giocare e fermati in un punto in cui non vi sono rumori o effetti sonori. Ora richiama il menu e seleziona "QUIT GAME": a questo punto dovrebbe partire la sequenza finale. Naturalmente, per finire correttamente il gioco, poi dovrai cancellare questo nuovo file "abusivo".

ULTIMA VIII PARTE 2

Sempre per l'incontentabile Luigi del trucco precedente, ecco come fare per vedere anche la sequenza finale del gioco di espansione dell'ottimo Ultima VII:

Quando siete nel DOS digitate (stando attenti alle maiuscole e alle minuscole) "ENDGAME hisss jive" e poi [Invio]. Partirà immediatamente la splendida animazione finale.

XENON 2 MEGABLAST

Questo è stato uno dei miei giochi preferiti per un sacco di tempo. Ora lo si può trovare ad un prezzo davvero irrisorio in una delle tante collane a basso prezzo che popolano edicole e negozi.

Visto che si tratta di uno sparatutto molto difficile, eccovi "la gabola globale" che vi consentirà di vederlo tutto fino alla fine senza per questo ammattire:
fate partire il gioco normalmente ma invece di premere il tasto [Invio] nello schermo di selezione della grafica, indicate la vostra scelta e premete il tasto [F7]. Quando parte il gioco vero e proprio, schiacciate il tasto [i] ed otterrete l'invulnerabilità permanente.

UFO: ENEMY UNKNOWN

Più che un trucco, questa è una "furbata economica" dettata dall'esperienza. Date retta al vostro amato Dottore: per far soldi in fretta non c'è nulla di meglio che far produrre ai propri ingegneri degli ottimi minerali alieni ("Alien Alloys"), che ci costeranno poco tempo di lavorazione, pochi soldi (solo 3.000 $) e renderanno più del doppio (6.500 $), permettendoci così di costruire in fretta un mucchio di basi sparse per il mondo.

ZOOL

Luigi Franceschi di Bari ha telefonato chiedendo aiuto per questo ormai anzianotto piattaforme della Gremlin. Scusa per il ritardo (la mia scrivania è sommersa ormai da una perenne massa informe di posta da leggere e/o già letta ed il foglietto relativo alla tua richiesta si è perso nei meandri di essa), ma come dice il poeta, meglio tardi che mai...

Durante il gioco battete "goldfish" e poi il classico [Invio]. Questo dovrebbe attivare il cheat mode. Ora, se premerete "1" diverrete invincibili per un breve lasso di tempo, se premerete "2" arriverete alla fine del livello, se premerete "3" arriverete alla fine del mondo. Facile no?

Se questa cheat non funziona, allora provate con quest'altra:

battete "stretlamp" quando vi trovate nella schermata delle opzioni.
Questo dovrebbe attivare il cheat mode alternativo. Ora, se premerete "+" sul

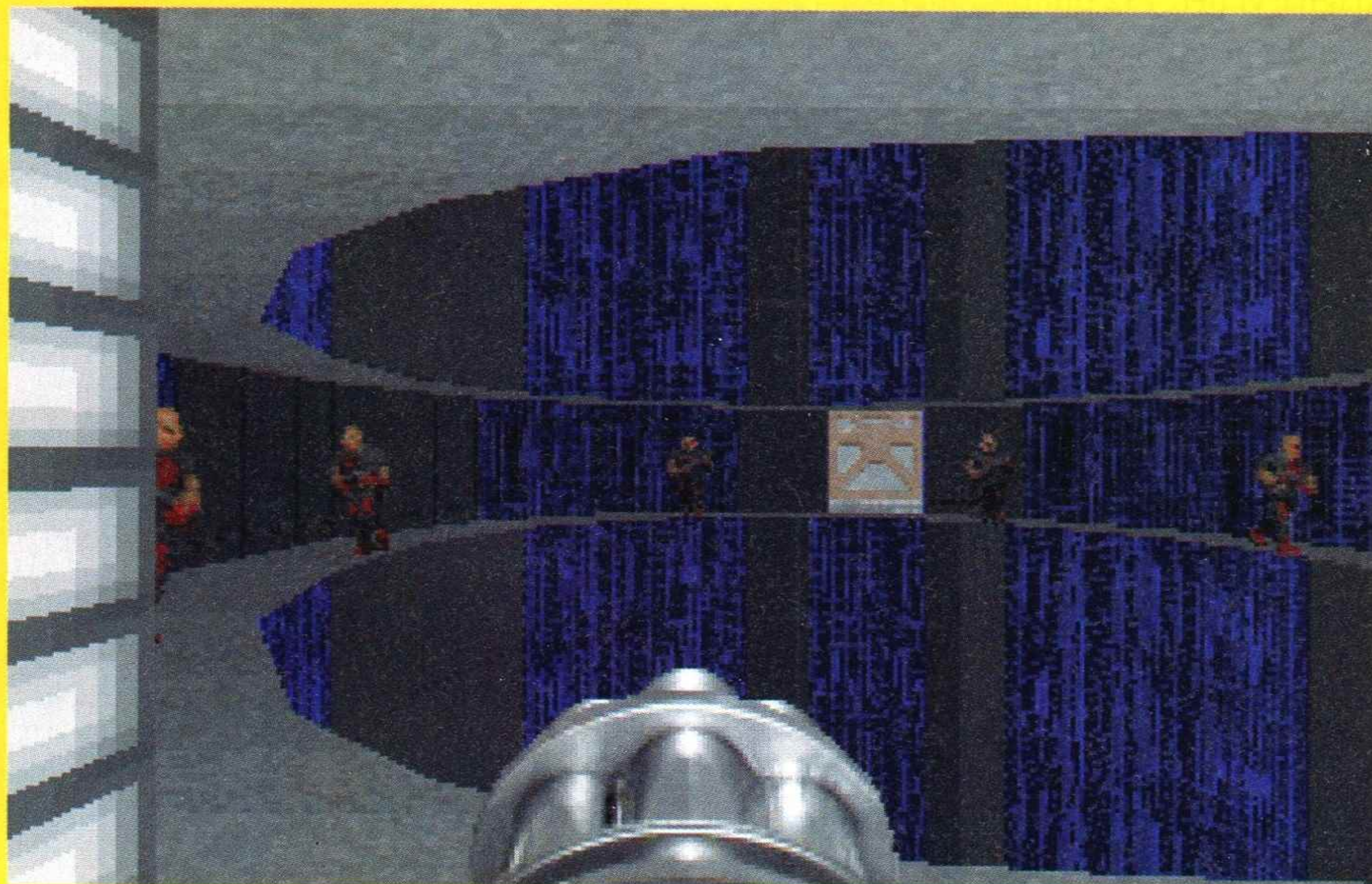
tastierino numerico passerete al livello successivo, se premerete "-" (sempre sul tastierino numerico) passerete al livello precedente, mentre se premerete "1" attiverete l'invulnerabilità temporanea, e premendo "2" o "4" otterrete rispettivamente di perdere una vita (?!?) e di ripartire da capo nel livello.

WING COMMANDER ACADEMY

Ecco un trucco che funziona a meraviglia: fate partire il gioco battendo all'interno della directory del gioco "WCR ESRT -K" seguito da [Invio]. Ora vi ritoverete con la vostra astronave sempre al massimo dell'energia degli scudi. Inoltre, premendo contemporaneamente [Alt] + [Del] otterrete l'automatica distruzione dell'astronave nemica ora selezionata come target.

THEIR FINEST HOUR

Questo programma è stato il primo simulatore di volo tattico-strategico prodotto da Larry Holland per la Lucas Arts e quindi lo si può a ragione considerare come il progenitore di X-Wing. Ora, dal numero di telefonate arrivate in redazione per avere aiuti su questo titolo, con tutta probabilità è stato incluso in qualche compilation a prezzo budget che tanto stanno avendo successo in questo periodo nel nostro paese. Per cui eccovi un bieco trucchetto per ottenere un super pilota già dalla prima missione ufficiale:

DOOM II

Più che un trucco si tratta di un'informazione e di una curiosità: nell'ultimo e terribile livello del gioco, se date il codice "IDCLIP" che permette di passare attraverso i muri e andate contro la Icon of Sin (la figura che genera tutti i mostri) passerete in una stanza segreta altrimenti inaccessibile, nella quale campeggia una testa mozzata posta su di un paletto. Ebbene, si tratta del viso grottescamente modificato e contorto di John Romero, il capo programmatore autore di questo splendido gioco.

Utilizzando il Mission Builder, createvi una missione di questo tipo: 6 Messerschimdt BF-109 parcheggiati su una pista di decollo, con sei altri aerei identici posti su un'altra pista adiacente. Ai piloti degli aerei indicate pure dove decollare e dove atterrare, però dimenticandovi "accidentalmente" di specificare il luogo obbiettivo del loro volo. Sceglietevi uno Spitfire MkII su cui volare e fate partire la missione a poca distanza dall'aeroporto nemico. Mitragliate senza pietà gli aerei parcheggiati, distruggendoli tutti. Al vostro ritorno alla base dovreste guadagnarvi ben 152 punti di merito! Ripetendo per 10 volte la missione supererete così la fatidica soglia dei 1.500 punti, guadagnandovi il grado di Capitano e facendo man bassa di tutte le medaglie disponibili!

TEST DRIVE

Luca Stucchi di Alessandria mi chiede un trucco per Test Drive, un ormai antico gioco di guida che aveva fatto furore ai tempi dell'uscita dell'Amiga. Eccoti accontentato: se scegli come auto la Ferrari Testarossa, premendo "Z" ed "R" contemporaneamente ti troverai a viaggiare immediatamente alla velocità massima con una incredibile accelerazione.

SIM EARTH

Parlando in Internet con Kevin Sloan, un simpatico ragazzo neozelandese che vive a Londra, sono venuto a sapere un paio di curiosità davvero buffe relative al simulatore di pianeta della Maxis.
Anzitutto, è possibile livellare durante il gioco tutto il terreno, digitando "SMOOTH". Se poi volete farvi una risata provate a scrivere "JOKE" (sempre tutto in maiuscolo) e mettetevi ad osservare la finestra di Gaia. Potrete addirittura ficcarle un dito in un occhio!

STREET FIGHTER 2

Lo so che vorreste a tutti i costi qualche trucco sulla nuova versione denominata Super, ma ancora non ho trovato niente, per cui accontentatevi di queste due chicche destinate a chi possiede processori superveloci e schede video Local Bus:
premendo "SF2 /help" seguito da [Invio], otterrete delle informazioni su due opzioni non menzionate nel manuale di istruzioni. Queste sono "SF2 /updownmove", che permette allo schermo di spostarsi anche verticalmente e non solo orizzontalmente, in modo da non farvi scomparire dalla cima dello schermo quando saltate e "SF2 /vesa105". Grazie ad essa, possedendo una scheda video avanzata dotata della compatibilità VESA S-VGA, potrete visualizzare il gioco con una grafica in 1024x768 con 256 colori.

BLUES BROTHERS

Franco Mettini di Treviso mi informa che anche il gioco a piattaforme che vede come protagonisti Jake ed Elwood nella loro "missione per conto di Dio" possiede un cheat mode attivabile scrivendo "HOULQ" nello schermo di selezione del personaggio. A questo punto sarà sufficiente premere il numero del livello a cui si vuole passare seguito dalla [barra spazio] per teletrasportarsi.

ANOTHER WORLD

Carlo Parvis di Borgosesia (VC) mi scrive per chiedermi le password di questo meraviglioso gioco-film della Delfine (ah, mi ricordo le belle serate passate davanti all'Amiga in compagnia della mia fida lattina di Coca-Cola, nel tentativo di riuscire a vedere qualche scena in più di questo capolavoro realizzato da Eric Cahi).
Eccole qua:

1 - Il lago	LDKD
2 - Nella gabbia	HTDC
3 - Lungo i condotti	CLLD
4 - Il combattimento	LBKG
5 - Le caverne	XDDJ
6 - Le caverne 2	FXLC
7 - L'inondazione	KRFK
8 - Il castello	KLFB
9 - Facciamo i subTTCT	
10 - Facciamo i sub 2	XRJT
11 - Sfondiamo la porta	HBHK
12 - Leviamoci dai guai	TFBB
13 - Aspetta e spara!	TXHF
14 - Il carro armato	CKJL
15 - Il gran finale	LFCK

BUDOKAN
Anche questo gioco della Electronic Arts è stato incluso in una compilation, per cui

SPACE ACE

Sergio Signori di Genova mi ha scritto chiedendomi come mai il trucco che lui conosceva funzionare sull'Amiga per il bel gioco prodotto dal grande Don Bluth, non funzichi invece nella versione CD-ROM. La risposta è che (per quello che ho sentito dire in giro), il codice "demodexter" da te indicato non è corretto per far scorrere tutte le scene come se il gioco fosse un film a cartoni animati.
Infatti dovresti digitare "dodemodexter" nello schermo dei titoli, per cui, o ti sei sbagliato a scrivere, oppure mi pare strano che la cosa funzioni sulla versione Amiga in tuo possesso...
In ogni caso ti fornisco anche un'altro codice che ti potrebbe risultare utile con le versioni più recenti del gioco: sempre nello schermo dei titoli dovrai scrivere "borf". Buon divertimento!

SPACE HULK

Si tratta di un gioco molto bello, ma al contempo estremamente difficile da finire, tanto da divenire spesso frustrante ed irritante. Ebbene, ringraziate il vostro amato dottore, perché i vostri problemi sono terminati grazie a questo semplice trucco:

da Dos entrate nella directory del gioco e digitate "edit hulk.bat". Posizionatevi sull'ultima riga della sequenza dei comandi ed aggiungete uno spazio seguito dalla parola "cheat". Ora salvate il file e fate ripartire il computer. Fate partire il gioco come al solito e cominciate a giocare. Nei momenti di difficoltà, prima di essere sopraffatti dai cattivissimi alieni, non dovrete far altro che premere il tasto "w" per avere via libera.
La versione su cui ho provato il trucco è quella per CD-ROM, per cui non è detto che la gabola funzioni anche nella precedente versione su dischetti.

vale la pena darvi un trucchetto: se siete stanchi di esercitarvi nelle arti marziali, spostatevi in basso a destra nello schermo del dojo (quello nel quale scegliete i vari eventi) e premete "B". A questo punto potrete farvi una tranquilla partitina a Breakout...

HUMANS

Questo è un periodo da ricordare perché mi hanno scritto ben due ragazze! La seconda è infatti Francesca da Padova, che mi chiede i codici del 43esimo livello e successivi. Per fare bella figura con un'esponente del gentil sesso io ve li metto tutti ed 80! Povere le mie dita...

1 - DARWIN
2 - ANDIE PANDY
3 - GET A LIFE
4 - CARLOS
5 - HOWIE
6 - MOOBLE
7 - CSL
8 - THE HUMBLE ONE
9 - PIXIE
10 - MILESTONE
11 - WAR WAR WAR
12 - J MCKINNON
13 - UNLUCKY
14 - BLUE MONKEY
15 - RED DWARF
16 - BAD TASTE
17 - THE KITCHEN
18 - CJ
19 - SORT IT OUT
20 - SMART
21 - VILLA3BORO2
22 - EARLY MORNING
23 - BORO4LEEDS1
24 - EASY LIFE
25 - JIMS TIES
26 - PARKVIEW
27 - NICENEASY
28 - GREEN CARD
29 - COOKIE
30 - MALCY MALC
31 - RAVING BURK
32 - YOU GOT IT
33 - SGNIMMEL
34 - MINISTRY
35 - MAD FREDDY
36 - BIZZARE
37 - FREE SCOTLAND
38 - APPLE JUICE
39 - PAYDAY
40 - BANANNA MOON
41 - BONUS
42 - BOUNCING
43 - NO MONEY

F-29 RETALIATOR

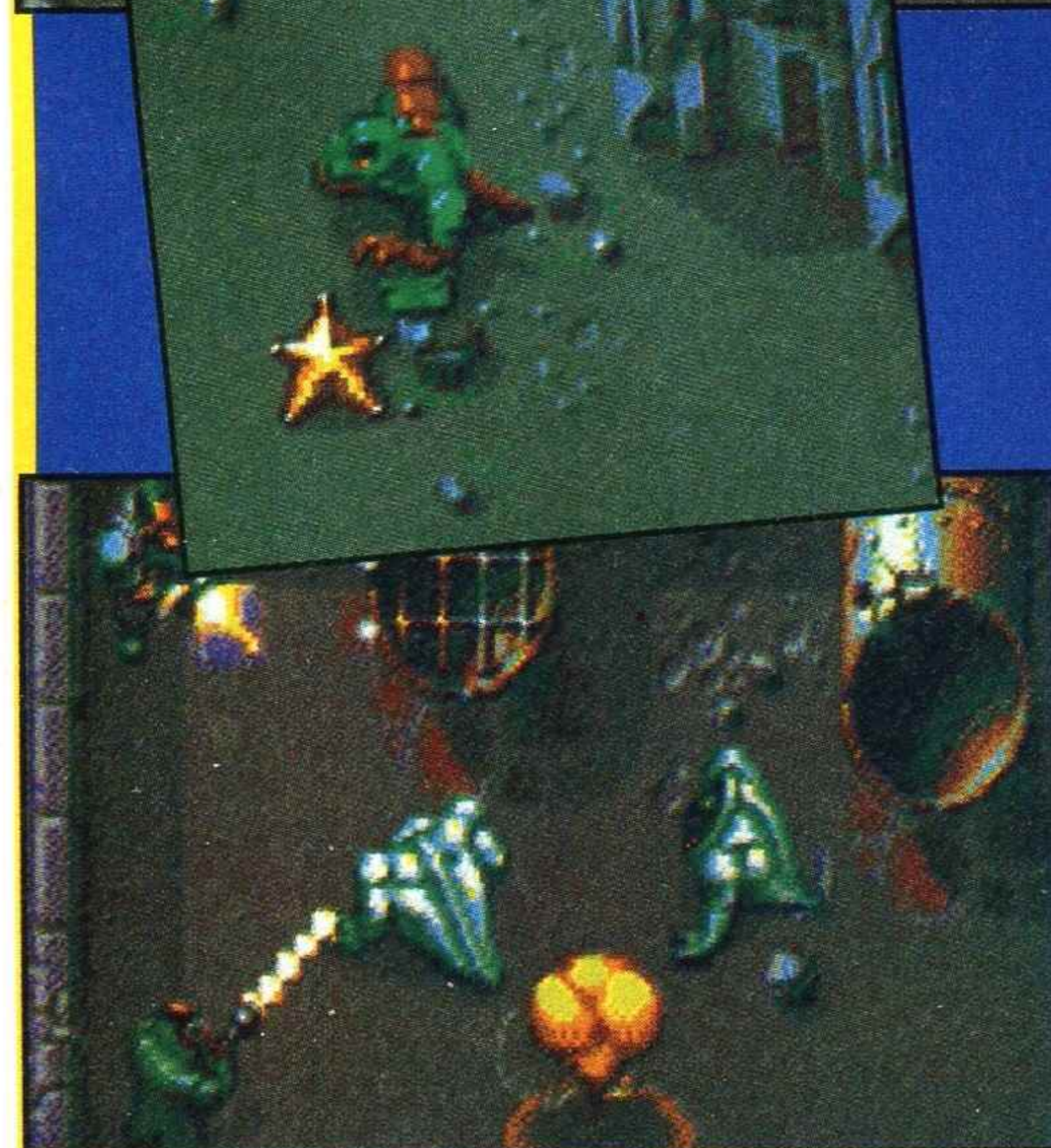
Anche questo è un gioco stagionato, ma Barbara Belli di Melzo (Mi) mi chiede in una simpatica lettera di darmi da fare per trovare qualche trucco da suggerire al suo fratellino, che altrimenti continuerà a farla impazzire... Detto, fatto! Ogni tuo desiderio per me è un ordine: quando il gioco ti chiede di inserire il nome, scrivi "CIARAN" (è il nome di Ciaran Brennan, uno dei più famosi e bravi programmatori inglesi). A questo punto se andrai a vedere le statistiche del pilota, il nome dovrebbe essersi cambiato in "Ocean Ok". Se così è, ormai il tuo fratellino dovrebbe avere armi infinite, per cui a colpi di Maverick farà saltare uno ad uno tutti i carri armati nemici.

TITUS THE FOX

Per avere vite infinite in questo gioco a piattaforme molto diffuso in Italia (e che possiede due per me splendidi livelli finali) è sufficiente da DOS battere nella directory del gioco "TITF TRN" e poi l'indispensabile [Invio]. Buon gioco.

44 - ASF
45 - VISION
46 - SISTERS
47 - FAST FASHION
48 - CARGO
49 - RAB C NESBITT
50 - RANGERS
51 - RAINBOW
52 - DOODY
53 - MIGHTY BAZ
54 - TIRED
55 - CONSOLIDATED
56 - STAY HAPPY
57 - AMERICA
58 - ANOTHER HAPPY DAY
59 - ISOLATION
60 - PROMISED LAND
61 - DAEMONSLATE
62 - BIG RAB
63 - MIAMI VICE
64 - MARGARET
65 - A34732473
66 - HELP ME
67 - THE EXILES
68 - EIGHTLANDS
69 - WINE AND DINE
70 - NIN
71 - TECHNOPHOBE
72 - GETTING THERE
73 - TIME IS
74 - RUNNING OUT
75 - LORDS OF CHAOS
76 - NOW ITS DONE
77 - IM OUT OF HERE
78 - HERE TO A
79 - BETTER LIFE
80 - BYE BYE BYE

CHAOS ENGINE

Questo è uno dei più bei sparatutto di tutti i tempi. E poi è stato prodotto dai Bitmap Brothers, il che è tutto dire... In ogni caso anche la versione per PC dimostra di avere i suoi aficionados, che in questi ultimi tempi hanno chiamato numerosi. Ecco quindi qualche codice che può fare al caso loro:

MONDO 1
HHGGFFDDCCBB Thug e Preacher più 50.000 crediti.
TTTTTTTTTTTT Mercenario e Gentleman più 45.000 crediti.

MONDO 2
2F#8Q55KKQNH Marinaio e Gentleman più 50.000 crediti.
0WHS5PX3835F Mercenario e Thug più 40.000 crediti.

MONDO 3
C4HNWRH86B18 Marinaio e Gentleman più 34.000 crediti.
8H8BK0SWQY7H Thug e Preacher più 30.000 crediti.

MONDO 4
HMWNVY0WB019 Marinaio e Gentleman più 33.000 crediti.
P28BKM6XMWWK Thug e Preacher più 30.000 crediti.

N.B.: i codici si riferiscono solo alla versione ad un solo giocatore. Per ciò che riguarda il gioco cooperativo, visto che si tratta di tutto un'altro paio di maniche e che non ho trovato un compagno con cui giocare, dovrete arrangiarvi da soli. Tutto quello che posso fare è darvi un codice che si riferisce al mondo 4 col Preacher ed il Gentleman con 30 vite ciascuno (!): "RVDBK0Q7JWM6".

EPIC

La versione per PC non ha avuto la stessa fortuna di quella per Amiga, ma nonostante ciò Marco Pirrotta da Roma mi chiede per fax i codici dei livelli di questo sparatutto ambientato nello spazio e venduto dalla Ocean.

Livello 1 Auriga
Livello 2 Cepheus
Livello 3 Musca
Livello 4 Pyxis
Livello 5 Cetus
Livello 6 Formax
Livello 7 Caelum
Livello 8 Corvus

K-MART

Vendo per PC i seguenti articoli, tutti in italiano, in confezione originale e in buone condizioni: CD-ROM The Magical World of Multimedia con file multimediali:
2 Photo CD "Il Bel Paese" con foto dei più bei monumenti di tutta Italia:
Dizionario Collins della lingua inglese (in inglese) per DOS e Win e Floppy da 3,5;
World PErfect 6.0 per Dos in floppy da 3.5;
Prezzi da contrattare. Telefonare dopo le 15.00 e chiedere di Luca.

Vendo numeri arretrati di: TGM dal n°31 al n°71 a 80.000, K dal n° di Lug-Ago dal '91 al Gen '94 a 70.000, Consolmania dal n°14 al n°40 a 50.000, CVG tutti i numeri (1-44) a 80.000, Game Pwer dal n°13 al n°33 (help compresi) a 40.000 e vari arretrati di Pc Action a 2000 lire l'uno, senza disco. Telefonate allo 0444/573629 e chiedete di Marco.

Vendo giochi originali per Amiga e PC. Tra cui per PC: Rise of the Triad (HD), A-train (HD), Simon the Sorcerer (HD), Sensible Soccer (HD), Tie Fighter (HD), X-Wing (HD), Eye of Beholder 3 (HD), Buzz Aldrin's Race into space (HD), A.T.P. (HD), Detroit (HD), Betrayal at Krondor (HD)
Mastroianni Enrico
Viale Tibaldi, 53, 20136 Milano
Tel. 02/58109945

Vendo per PC i seguenti articoli, tutti in italiano, in confezione originale e in buone condizioni: Star Wars Screen Entertainment, come nuovo; Indiana Jones and the Fate of Atlantis; Ultima VI, Hook e Dune 2 della serie Big Games; Leisure Suit Larry 3, Cadaver and the Payoff, The colonel's Bequest, Moonwalker, Cruise for a Corpse, another World della serie Futura Games; Gunboat e Speed Racer della serie Supergames; Mouse a forma di topo (che chicca!) della Logitech, con software e istruzioni in italiano. Prezzi da contrattare MAX serietà. Telefonare dopo le 15.00 e chiedere di Luca.

Cerco per PC le seguenti avventure grafiche in italiano della serie Indiana Jones della LucasArts (Lucas film): I predatori dell'arca perduta, Indiana Jones e il tempio maledetto, Indiana Jones e l'ultima crociata. Chiedere di Fabrizio allo 0185/720555

Compro: Rex Nebular (PC), Guilty (PC), Indy and the last crusade adv. (PC), Spiderman (PC o Amiga) Spiderman vs DocDoom (PC o Amiga) solo se originali!!!
Vendo o Scambio: Strike commander (PC), Sensible Soccer (PC) Populos (Amiga), Parasol Stars (Amiga), Super Monaco G.P. (Amiga), FIFA Soccer (Game Gear), Super kick off (Game Gear).
Federico 0536/885731 ORE PASTI

Cerco per A500 Shadow Fighter a L.35.000 e Super Street Fighter 2 Turbo a L.40.000. Andrea, 0874/67125 (Ore Pasti).

Cerco i data disk del primo Wing Commander (Secret Missions 1 & 2) oppure la versione CD-ROM comprendente sia il gioco che i data disks. Cerco inoltre i vecchi RPG della SSI (della serie Forgotten Realms: Pools of radiance, Curse of the azure bonds, Secret of the silver blades, Pool of darkness, della serie Dragonlance: Champions of Krynn, Death knights of Krynn, The Dark Queen of Krynn.). Acquisto separatamente o in blocco, su dischi (anche da 5 1/4) o CD-ROM (?). Teleonare allo 0121/542797 dalle 20 alle 22 e chiedere di Alessio.
Massima serietà.

Cerco persone disposte a creare un gruppo di giochi di ruolo e computer in zona Reggio Emilia.
Per chiunque sia interessato, telefonare allo 0522/282103 e chiedere di Gian.

Vendo per PC - CD ROM:
-Strike Commander (tactical operation + speech pack) L.60.000
-Wing Commander 3 L.110.000
Entrambi in confezione rigorosamente originale. Disposto a scambiarli con "Under Killing Moon" (versione italiana). Telefonare allo 0984/463655 e chiedere di Giuseppe.

Compro i seguenti programmi per PC (anche CD-ROM) con il relativo manuale: Colonization, Theme Park, Sim Isle, Sim Farm, Pizza Tycon.
Telefonare allo 0733/908280. Gian Paolo.

Per PC vendo i seguenti giochi in confezione originale con manuale:
REBEL ASSAULT CD ROM (L.45.000)
QUARANTINE CD ROM (L.40.000)
MEGARACE CD ROM (L.40.000)
CONSPIRACY CD ROM (L.50.000)
TORNADO-DESERT STORM dischetti (L.50.000)
Sono interessato a effettuare scambi di giochi per PC preferibilmente su CD ROM.
Francesco tel. 02-70126172

Vendo i seguenti giochi originali per PC: Wing Commander 3, US Navy Fighters, Ecstatica, Falcon 3.0, Harpoon 2, Colonization, Machiavelli the Prince e tanti altri. Vendo inoltre joystick Thrustmaster. Telefono 0423/83379, chiedere di Davide o lasciare messaggio.

K box

Agosto, redazione mia non ti conosco. Sulla scorta di questo famoso e diffusissimo detto popolare mi sto godendo le meritate vacanze in una delizosa località balneare (n.b. Il K-Box che state per leggere l'ho scritto mentre preparavo le valigie). Se anche voi siete al mare provate a guardarvi intorno, se vedete una ragazza che scambia dolci effusioni con il suo Game Boy, beh, probabilmente quella sono io... Non vi resta che avvicinarvi e chiedere: "Silvia?"...

AMIGHISTI DI TUTTO IL MONDO UNITEVI!

Ciao Silvia,
sono un lettore fisso di K dal n°38 e sono possessore di un Amiga 1200 (soldi buttati). Tu ti chiederai perché continuo a comprare K ogni mese visto che per Amiga esce un gioco (se sono fortunato due), e la risposta è semplice: spero nel ribaltone! (Termine di moda in questo periodo).
Anche se amo l'Amiga devo ammettere che ci sono alcuni giochi per CD-ROM che "fanno sbavare". Sono i soldi per comprare il Pentium che mancano!
Vorrei farvi delle critiche e anche degli apprezzamenti. Da cosa comincio? Va beh, dagli apprezzamenti: avete fatto benissimo ad ingrandire le foto e il box finale con il voto. La qualità delle foto mi sembra migliore rispetto al passato, le recensioni sono ottime.
Ora le critiche: K Console è una schifezza! Che ci stanno a fare tre paginette che tutti sorvolano perché nessuno che ha una console comprerebbe K (anche se gente così stupida esiste). Era meglio dedicarle a qualche update, possibilmente per Amiga!
Fantasy 'n' Fiction è un'altra caz..ta (non ho nulla contro Luca Fassina), però questa moda di sprecare pagine per giochi di ruolo ha colpito CVG, TGM e ora anche K.
Io compro K per i giochi da computer, non per i giochi di ruolo! Meglio tre pagine di pubblicità. Sul Cyber Master preferisco non dire niente.
That's all!
Un saluto a tutti i possessori di Amiga e anche ai capitalisti possessori di Pc con CD-ROM!
Amighisti di tutto il mondo unitevi!
Gilberto "Marx"

N.B.
Ottima l'idea del poster! Very, very good!

Caro "Marx" mi sembra che la tua visione del mondo videoludico propenda verso un'impostazione da economia pianificata di stampo socialista in ossequio alle teorie economiche proprie di Marx. Del resto la qualifica di capitalisti rivolta ai possessori di computer lascia pochi dubbi in proposito.
Forse vorresti un mondo di videogiocatori dotati tutti dello stesso supporto elettronico e degli stessi giochi?
Beh, forse sarebbe un po' noioso, del resto come mi insegna il mio professore di economia le economie di tipo pianificato sono destinate a scomparire...
Ma veniamo a noi, ti ringrazio per le lodi, e, per quanto concerne le critiche, naturalmente non posso condividerle in pieno, ma posso comunque tentare un'analisi...
Per quanto riguarda il discorso console, lo sappiamo benissimo qui in redazione che chi possiede una console o comunque si indirizza esclusivamente verso quel genere di giochi, probabilmente finisce per comprare una rivista specializzata: non potrebbe essere altrimenti! Ma il nostro inserto console è stato concepito per tutti coloro che pur giocando prevalentemente su PC, sono incuriositi dal mondo delle console, oppure possiedono una console, magari anche superata...
L'idea è che in questo modo possono comunque rimanere legati ad un mondo che li interessa, anche se la loro passione prevalente si indirizza verso i giochi per PC, senza doversi sobbarcare il costo di un'altra rivista.
Per quanto concerne Fantasy 'n' Fiction, diciamo che l'intento è comunque quello di ampliare quanto più possibile il concetto stesso di "gioco". Di esplorare cioè, tutte le forme di divertimento, senza peraltro dimenticare che il mondo dei giochi di ruolo e quello dei videogames sono in qualche modo comunicanti; infatti spesso i giochi di ruoli trovano una degna conversione su PC e viceversa.
Per ultimo ho tenuto l'appunto secondo me più interessante: il fenomeno Amiga, o per meglio dire il "non fenomeno"!
Quello che accade all'Amiga non è certo piacevole né per i possessori, né per noi giornalisti che ci ritroviamo continuamente a corto di notizie.
Tu dici che ultimamente recensiamo un solo gioco per Amiga, al massimo due, ed è vero: però, non è che le altre riviste facciano di più o di meglio.
Purtroppo si tratta di un fatto complesso.
Qui in redazione comunque ci abbiamo pensato molto, e senza stare a parlare di ribaltoni, abbiamo deciso che bisogna fare qualcosa per tutti gli amighisti, restituire a loro uno spazio, in termini di pagine, che li riporti ai fasti passati. Come? Con quali contenuti? Beh, questa sarà una sorpresa diciamo "settembrina", o al massimo "ottobrina", noi ci stiamo già lavorando, per

creare la più grande oasi faunistica per Amighisti che il mondo delle riviste di videogiochi conosca!
Un grosso kiss!

TRE CONSIGLI TRE...

*Spettabile redazione di K,
sono un vostro lettore da tanti anni. E' la prima volta che scrivo ad una rivista e sono contento di aver scelto voi. Vi scrivo per dire che, nonostante tutte le critiche che vi vengono rivolte, state facendo un ottimo lavoro ed avete portato una nuova ventata di entusiasmo a questa rivista. Continuate così ragazzi!
Sono molte le migliorie che avete apportato e ne cito solo alcune: il box delle recensioni più grande e con più parametri, la nuova rubrica del Cyber Master (sei un mito!), più obiettività nell'assegnare i giudizi, maggiore chiarezza e soprattutto il vostro impegno appassionato e profondo. Infine ho volontariamente lasciato te, Silvia per ultima: sei bravissima, competente, interessata, interessante e molto sincera! Siete davvero riusciti a "creare" una rivista che prende per mano il lettore e lo guida attraverso gli oscuri meandri del computer...
Non sono il tipo che si presta a delle "sviolinate", ma quello che ho detto è sinceramente quello che penso. E proprio perché ho molta fiducia in voi vorrei darvi alcuni consigli per migliorare ancora il "nostro" K.
1) Abbandonate le console perché chi ne possiede una si rivolge a riviste che si occupano esclusivamente di queste.
2) Perché non mettete una rubrica "tecnica" che illustri tutti i segreti del caro PC in modo semplice?
3) Perché non inserite più giochi nella Prima Impressione dedicando a ciascuno minore spazio, tanto poi ne dovrete parlare di nuovo nelle recensioni vere e proprie?
Per il resto siete perfetti!
Spero di non avervi annoiato con la mia lettera e di vedere i miei consigli realizzarsi su cellulosa. Un saluto e un augurio sincero per il futuro.*
Floriano Scioscia - Bari

Carissimo Floriano, sorvolo i complimenti (che comunque qui in redazione abbiamo gradito molto) per venire subito al punto culminante della tua lettera: i consigli per migliorare la rivista! Anche tu, come il nostro amico Gilberto, sei poco favorevole allo spazio dedicato alle console. Beh, potrei ripeterti quanto appena scritto a proposito della lettera del "Conte Marx" (eh, eh, sto diventando spiritosa a forza di frequentare quei burloni della redazione), voglio però approfittarne per difendere a spada tratta questo spazio di cui sono personalmente entusiasta: sono sicura che K-console col tempo diventerà un classico, tanto che tra qualche anno nessuno potrà metterne più in dubbio la pertinenza all'interno del giornale. Fino ad allora sarebbe divertente fare un referendum tra i lettori del tipo: "Chi di voi è favorevole al K-Console?". Anzi, consideratelo cosa fatta: da questo momento in poi aspetto di trovare nelle vostre missive un riferimento a questo mini-referendum, mi raccomando ci conto!
Veniamo poi agli altri due punti, per quanto concerne l'angolo del tecnico (o l'angolo del "tennico" per tutti gli amanti del revival) per il momento sta sopperendo a questa mancanza il sommo e onnisciente Cyber Master, che qualche dritta giusta ogni tanto la dà... Comunque è nostra intenzione varare una rubrica iperspecialistica con tutte le risposte tecniche che più tecniche non si può!
Infine veniamo alla Prima Impressione, l'idea di fare più giochi ci affascina, però, come direbbe Paolo Rossi: "C'è quel che c'è, e di quel che c'è non manca niente!!!", ovvero proponiamo tutte le novità che ci capitano tra le mani, senza preclusioni, il fatto di diminuire il numero di pagine di certe anteprime non aumenterebbe di fatto lo spazio a disposizione per altri giochi... inteso?
Un abbraccio caloroso!

ERRARE E' UMANO...

*Non voglio iniziare questa lettera con il solito "Carissima..." ma voglio qualcosa di nuovo ad esempio:
Silvia rimembri ancora quel tempo di tua vita mortale... (Ebbene sì qualcuno doveva pur ricordarsi questa poesia del Leopardi con titolo "A Silvia").
Ti scrivo per dare alcuni dati critici su K anche nel periodo in cui non c'eravate.
Allora iniziamo: per prima cosa il lavoro che state svolgendo mi sembra ottimo (ormai ve lo dicono tutti, e non vedo perché non dovrei farlo anch'io: continuate così!) però vi sono alcuni errori di stampa che talvolta rendono i contenuti incomprensibili.
In un numero di K dello scorso anno appariva la recensione di Prince of Persia 2 per Macintosh in cui vi era scritto che in caso di pericolo si poteva utilizzare la propria ombra per attaccare gli avversari.
Questo è falso (almeno nella versione Pc) in quanto l'ombra veniva utilizzata dal computer per una delle scene animate, spero che voi non farete lo stesso errore. Poi sempre lo scorso anno su un mini articolo venivano illustrati alcuni giochi tra cui Popolus 1 con l'immagine del secondo e viceversa.
Si lo so che sono piccolezze ma...
Vorrei anche capire come mai i giochi per PC vengono sopraffatti da quelli per CD-ROM, lo so che i CD rappresentano il futuro, ma io come possessore di PC uso i normali dischetti ed aspetterò molto tempo prima di acquistare un computer con lettore CD-ROM.
Vorrei anche che nelle recensioni ci fosse qualcosa in più sul gioco, invece di avere la vostra immaginazione su quello che il gioco non dice, lo so è difficile e nemmeno pretendo che analizziate troppo seriamente un gioco, in fondo la fantasia è importantissima.
Beh, non vorrei essere sembrato troppo critico negativamente nei confronti della rivista, ma dovevo proprio dirlo.
Silvia credo che il resto del gruppo ti tiri sempre delle frecciatine appena ti volti e non capisco il perché, sei per caso l'unica donna in un mondo maschile?
Spero proprio che non ci sia discriminazione.
Un grosso CIAO e tanti auguri per il K-Box.*
Antonio - Vigonza

Impareggiabile Antonio, non avendo partecipato in prima persona alla realizzazione di quel numero di K a cui ti riferisci, posso solo risponderti con il vecchio adagio: "Errare Humanum Est...", cioè sbagliare è umano. Succedeva alla redazione precedente, succede a noi e succederà a qualsiasi redazione si cimenterà con un prodotto giornalistico complesso come K.

Per quanto concerne la supremazia ormai quasi imbarazzante del CD-ROM, credo che sia un segno dei tempi: si evolvono le potenze dei PC, e il dischetto argentato costituisce il supporto ideale per stiparvi sopra una marea di Megabyte e realizzare giochi sempre più complessi e attraenti da un punto di vista grafico. Quindi preparati al "grande acquisto" perché forse tra qualche tempo solo i possessori di un bel Pentium potranno togliersi lo sfizio di giocare a tutti, proprio tutti i giochi messi in commercio...

DOVE VA L'EDITORIA ELETTRONICA?

Supercarinissima Silvia,
anche se non ti conosco personalmente, ho voluto azzardare questo aggettivo perché sicuramente corrisponde a verità (sì lo so sono un inguaribile Don Giovanni!). Veniamo a noi, vorrei sottoporti quelle che sono alcune riflessioni che faccio nel buio della mia stanzetta, rischiarata solo dal bagliore del PC, perennemente acceso...
Andando in edicola mi capita di scorgere sempre qualche "nuova" rivista di settore, tanto che ultimamente la parte dell'edicola riservata all'editoria, chiamiamola così, elettronica è piuttosto caotica e affollata. Decine di riviste patinate con dischetti e CD-ROM in regalo occhieggiano al potenziale lettore, ottenendo soprattutto l'effetto di stordirlo e di rendere la decisione circa un possibile acquisto very, very, hard!
Ora, io mi domando questo: se ci sono tutte queste uscite vuol dire che l'editoria di settore "tira" veramente tanto... Ma veniamo al paradosso: in un mondo che si evolve alla velocità della luce e che propone forme di comunicazione elettronica all'avanguardia; l'uso dello strumento cartaceo non è forse un po' desueto? Ovvero, mi spiego, non è paradossale che uno strumento come il PC che sta modificando il modo di comunicare in maniera globale, sia trattato in "un giornale", proprio uno di quei mezzi di comunicazione che rischiano di diventare in poco tempo preistorici?
E se tutto questo è vero, a quando arriveremo alla rivista elettronica, interamente elettronica, ovvero su floppye o CD-ROM?
Meditate gente, meditate...
Emanuele Sforza - Reggio Emilia

L'interrogativo è sempre quello: chi siamo, da dove veniamo e dove andiamo... Nel caso dell'editoria elettronica è difficile dirlo. Forse in un futuro prossimo l'editoria di settore come la nostra, ma forse tutta l'editoria in generale, abbandonerà le pagine di cellulosa per confluire in contenitori più futuristici: ad esempio il CD-ROM.
Ma credo che il passo sia ancora lontano, già ci sono riviste interamente elettroniche, o parti di riviste cartacee proposte anche in chiave elettronica in qualche meandro di Internet. Ma si tratta per il momento solo di un utile compendio al giornale tradizionale e non del tentativo di sostituirlo.
Del resto penso che la carta continuerà a esercitare il suo fascino ancora per molto tempo. E in un futuro non troppo prossimo immagino biblioteche "virtuali" accanto alle tradizionali biblioteche stracolme di libri e riviste polverose, depositarie dello scibile umano.
Quindi, se in conclusione, ti aspetti di trovare in edicola un dischetto celofanato con la scritta K sopra, magari venduto in un contenitore come quello delle figurine situato proprio di fronte all'edicolante, beh, allora dovrai aspettare ancora qualche tempo...

"DISTINTI SALUTI"

Cara Silvia,
sono molto contento per te e per il tuo K-box, infatti io appena acquistato "K" leggo subito la parte a te riservata, perché a volte si possono scoprire cose molto interessanti, comunque bando alle ciance... Ma non mi sono presentato!!! Chiedo scusa e rimedio subito alla mia dimenticanza, ricominciamo.
Cara Silvia,
il mio nome è Daniele e sono un ragazzo di 14 anni che vive a Roma. E adesso penso che abbia rimediato abbastanza, continuiamo... dove ero rimasto?!? Ah, sì, stavo dicendo che nel K-box si possono scoprire cose molto interessanti. Infatti, secondo me è una parte molto bella, è quella che mette a diretto contatto il lettore con l'editore. Il vero motivo per cui ti ho scritto però è un altro, volevo rivolgerti qualche domanda:
A) Prima di svolgere la recensione di un gioco voi portate a termine tutto il gioco, oppure soltanto una parte in modo da vedere grafica, sonoro ecc. ecc. ?
B) Vi è mai capitato un gioco così difficile, ma così difficile che non siete riusciti a svolgerlo neanche voi?
C) Perché in copertina mettete soltanto l'anno ed il mese di uscita del giornale e non il numero, oppure perché quando fate delle citazioni riportate il numero del giornale e non il mese e l'anno.
D) Sono consapevole che questa domanda ve l'avranno fatta in milioni, ma io continuo a chiedervelo nel tentativo che "ci" possiate ascoltare: perché non pubblicate le soluzioni di alcuni giochi della Lucas Arts rimasti irrisolti per coloro che non hanno comperato i precedenti numeri di K come ad esempio il mitico Maniac Mansion 2 Day of the Tentacle. Sono sicuro che pubblicandole sarete molto graditi al nuovo pubblico di K.
Pensi che siano troppe le domande? Spero proprio di no e spero anche che tu mi risponda al più presto sul tuo K-box. Ti porgo i miei più distinti saluti.
P.S. Spero proprio che i saluti non ti abbiano spaventato, forse la prossima volta sarà meglio un semplicissimo CIAO!!!
Daniele

Beh, in effetti "Ti porgo i miei più distinti saluti", mi ha un po' choccata, per un momento ho creduto di leggere la lettera del mio commercialista... A parte gli scherzi, il ciao va benissimo.
Veniamo ora alle tue domande:
A) In genere giochiamo quel tanto che basta per capire se si tratta di un buon gioco o di una "bidonata", ovvero qualche giorno, ma questo dipende molto dalla sensibilità del redattore o collaboratore che fa la recensione. E alcuni giochi, i più gettonati, il giochiamo fino in fondo per lo spazio del T.N.T.
B) Si, Hell! Ma non abbiamo ancora gettato la spugna!
C) E' una di quelle cose che va presa così come viene. Non c'è una ragione precisa!
D) Già fatto! Come avrai già avuto modo di notare su questo numero, abbiamo rispolverato i grandi classici del mondo videoludico, della Lucas e non, per fare contenti tutti quei lettori (qualche migliaio) che ci tempestano di lettere e telefonate per la soluzione dei vecchi giochi!
Un grosso Kiss!

CYBER MASTER

Eccomi ancora con voi in questo torrido Agosto. Il caldo mi sta letteralmente liquefacendo i circuiti e delle ferie non ci sono tracce... Con la storia che ho un organismo cibernetico e che quindi soffro meno degli altri il caldo mi hanno lasciato in redazione tutto da solo mentre gli altri, gli ingrati, se la spassano al mare!

Cyber Master

Un Amore Cosi' Grande

Oh, Cyber Master,
tu che puoi tutto devi aiutarmi.
Riesco a sterminare Cyberdemon e IMPS a Doom, finisco Indy 4, ma sono innamorato di Silvia. Ti prego pubblica una sua foto!
Luke Skywalker - Roma

Allora: innanzitutto dovresti chiedere direttamente a Silvia, nel suo spazio, ovvero il K-Box, di pubblicare una sua foto, e non a me. In secondo luogo sarebbe molto bello se chiedessi anche una mia foto: ecchesono? Il parente povero? E poi ho una bellissima istantanea dove i tentacoli cybernetici sono venuti particolarmente bene. Terzo punto, già io sono perdutamente innamorato di Silvia, e dopo di me c'è il caporedattore, il direttore responsabile, tutti i redattori e un cospicuo numero di collaboratori. Quindi mettiti in fila e aspetta pazientemente il tuo turno...

Rise Of The Triad

Cibernetico Cyber Master,
non riesco a far girare "Rise of the Triad" sul mio 486SX2/50 con 4MB di RAM: nonostante decine di disperati tentativi, manca sempre un po' di memoria. Help!!!
Andrea Locatelli - Seriate (BG)

Caro Andrea la tua configurazione mi sembra sufficiente per far girare Rise of the Triad, anche se il gioco richiede per un funzionamento ottimale 8MB di RAM. Probabilmente il tuo è un problema di memoria convenzionale, prova a liberarne una quantità superiore usando memmaker o qualche altro ottimizzatore di memoria. A tal proposito ti consiglio di leggere attentamente il servizio "S.O.S. Videogames" pubblicato sul numero di Maggio, sicuramente troverai delle informazioni utili!

Dragon Stone

Ipergalattico Cyber Master,
Potresti darmi le password degli ultimi livelli di Dragon Stone?
Luca Macondi - Latina

Caro Luca, hai più c... che altro, capita infatti che un affezionato lettore di K, Mike Bison, mi abbia faxato le password per tutti e undici i livelli di Dragon Stone. Prendi nota:
LIVELLO 2: ey1F7x7BMLIOX5nLb5AB
LIVELLO 3: erESdoYbdtsjX5n9T54c
LIVELLO 4: eM1f7LbbbtsjX5J9T548
LIVELLO 5: ek1fdLVbMLIFX5JXb4Ac
LIVELLO 6: 6M1+dLfMLIFX5JXb4Ac
LIVELLO 7: 6k1+LVbMLrFXHJXb4A8
LIVELLO 8: 6MEfvoVToLYFX5JDT4A8
LIVELLO 9: 6kEf7oAToLsFX5JDT4A8
LIVELLO 10: 6M3SvkJToMnFX5JST4A8
LIVELLO 11: 6k3S7o+ToNHFX5JST4A8

Flashback

Supremo Cyber Master,
ti scrivo per sapere se esiste qualche "codice" per completare il mitico Flashback, dato che mi blocco nella parte finale. Per favore aspetto impazientemente la vostra risposta!
Piero Barraco - Trapani

Cyber Master può tutto... Eccoti i codici di Flashback nei tre livelli di difficoltà:
EASY: JAGUAR, COMBEL, ANTIC, NOLAN, ARTHUR, SHIRYU, RENDER
NORMAL: BANTHA, SHIVA, KASYYK, SARLAC, MAENOC, SULUST, NEPTUN
HARD: TOHOLD, PICOLO, FUGU, CAPSUL, ZZZAP, MANIAC, NOWAY

ULTIMA 7 PARTE SECONDA

Mellifluo Cyber Master.
Sono ultraimpantanato in Ultima Sette parte seconda. Proprio non riesco a venirne a capo, lo so che sarebbe troppo chiederti la soluzione intera... invece ti chiedo una mezza dozzina di cheat: sono forse troppo pretenzioso?
Luca Montuori - Milano

Chiedi molto, ma come al solito sarò magnanimo. Ti suggerisco due modi per arrivare al termine di Ultima 7, parte seconda. il primo consiste nel battere al prompt del DOS la seguente parola ENDGAME hisss jive seguita dall'enter. In questo modo potrai vedere la sequenza animata finale.
Invece quest'altra gaboletta attiva una serie di chiavi che danno svariati benefici: devi avviare il gioco e immetere il seguente codice: serpent pass seguito dall'enter. Questa operazione ti consentirà di ottenere durante il gioco, premendo dei tasti specifici, una serie di vantaggi.
I tasti sono:

F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10
Alt+1 Alt+2 Alt+3 Alt+4 Alt+5 Alt+6 Alt+8
T P S F L E J S

7TH GUEST

Caro Cyber Master,
sono bloccato al quesito degli schacchi nella camera da letto di 7th Guest da circa sei mesi, ti prego di rispondermi.
Luca Orioli - Milano

Caro Luca, tanto per contraccambiare il tuo caro cyber che ha profondamente colpito il mio cuore in lega di alluminio, dopo sei mesi potrai finalmente uscire dalla stanza da letto e bloccarti subito, I presume, all'enigma degli alfieri...
Ma veniamo al tuo problema attuale: sul letto devi comporre una frase, spazi compresi, muovendoti di 5 o di 3 caselle, avanti o indietro. La frase da comporre è: THE*SKY*IS*RUDDY*TOUR*FATE*IS*BLOODY!

H-Wow E POI?

Generosissimo Cyber Master,
io e il mio portafogli siamo rimasti favorevolmente colpiti dall'iniziativa di includere il CD-ROM in omaggio nel numero di Luglio. Quasi non riuscivo a credere ai miei occhi...
A questo punto vorrei chiederti se si tratta di un'iniziativa sporadica, oppure se è lecito sperare in qualche altro regalino nei prossimi numeri...
Mauro Balsamini - Motta Visconti

Bene, sono contento che tu abbia apprezzato il CD-ROM in regalo, e come avrai già avuto modo di verificare, in questo numero di agosto non abbiamo inserito nessun "gadget". Anche perché trattandosi di un numero speciale, con tante soluzioni, ci sembrava che già il giornale fosse un evento un po' speciale. Comunque niente paura, a partire da settembre abbiamo programmato una serie impressionante di sorprese... senza aumenti di copertina!

Amiga Mon Amour

Affascinante Cyber Master,
sono un amighista un po' seccato per il poco spazio che K e le altre riviste in generale stanno dando ai giochi per Amiga. Mi sembra di appartenere ad una specie in via di estinzione e nessuno fa qualcosa per convincermi del contrario. Di questo passo nel prossimo film di Spielberg al posto del Tirannosauro ci sarò io.
Scherzi a parte vorrei chiederti se non fosse possibile allargare lo spazio agli appassionati dell'Amiga... so che non stanno uscendo molti giochi ma...
Raffaele Pagani - Lecce

Devo cospargermi il capo di cenere e recitare il mea culpa. In effetti negli ultimi numeri di K lo spazio per gli amighisti si è assottigliato all'inverosimile (a dire il vero è successo un po' in tutte le riviste...) e devo dire che effettivamente è comunque sorprendente l'entusiasmo e l'attaccamento alla rivista di alcuni lettori, amighisti convinti, che a volte vi trovano solo una recensione, barra due...
E proprio questa completa abnegazione al giornale merita una ricompensa. Il problema dell'Amiga lo conoscete tutti: la crisi della Commodore e la conseguente fase di stallo, limitatamente alla produzione di nuovi giochi.
Comunque qui in redazione abbiamo studiato un sistema per coinvolgere nuovamente tutti gli amici amighisti e farli sentire nuovamenti partecipi della rivista. Anche se continueranno a uscire pochi giochi il loro spazio aumenterà a dismisura... Come? Beh, questa è una sorpresa che non voglio svelarvi e che troverà la sua naturale collocazione nel numero di settembre o al più tardi in quello di ottobre...
Sii fiducioso!

Rapporto Qualita' Prezzo

Sinergico Cyber Master,
mi complimento per i contenuti del giornale che è sempre grande, e per l'inserimento del rapporto qualità/prezzo. Tuttavia, proprio in riferimento a questo ultimo parametro mi è sorto qualche dubbio... Come si legge in realtà il grafico? E poi come riuscite a fare il rapporto di giochi non ancora commercializzati in Italia?
Fabio Passoni - Roma

Beh, la spiegazione è piuttosto semplice, caro il mio Fabio. Il bollino qualità/prezzo si posiziona in un punto di corvengenza tra l'asse della qualità del gioco e quella del prezzo e determina il fattore convenienza. Esempio, se il bollino si trova in corrispondenza del giudizio "Buono" su un asse e "OK si può fare" sull'altra, vuol dire che il prezzo e la qualità sono comunque buone.
Mentre quanto più il bollino si avvicina allo zero, ovvero al punto in cui si intersecano le due assi, quanto meno risulta conveniente.
Può accadere che alcuni giochi siano bellissimi e ricevano un ottimo voto, ma abbiano un prezzo esagerato, come è successo per Super Wing Commander, titolo di grande pregio, ma venduto a ben 156.000 lire, una cifra un po' alta che ha finito per condizionarne il rapporto complessivo.
Mentre ci sono giochi che pur non avendo preso un grande voto, costano piuttosto poco, e in questo caso il rapporto qualità/prezzo può essere molto vicino a quello di giochi bellissimi ma cari...
Per quanto concerne il prezzo dei prodotti non ancora messi in commercio, facciamo riferimento al prezzo di previsione che viene fornito dalla casa di distribuzione con eventuale conversione della cifra in lire. Semplice no?

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

____

____

____

____

____

____

____

____

____

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano